SUPER GAME POWER

SATURNO ARRASADOR COM VIRTUA FIGHTER

NOVA CULTURAL FEVEREIRO 95 - Nº 11 - R$ 4,00

GAMEPRO DIRETO DOS USA

X-MEN
ARCADE FERVE

CES 95: CHEFE CONTA TUDO EM 16 PÁGINAS

NEED FOR SPEED: SHOW DE VELOCIDADE NO 3DO

BATMAN TRAZ O MENINO PRODÍGIO PARA O SNES

RECORDE: 8 PÁGINAS DE DICAS!

SUPER RETURN OF THE JEDI (SNES) E VIRTUA RACING (32X) DETONADOS!

MUITOS PRÊMIOS EM NOVO CONCURSO
E CONFIRA OS GANHADORES DO "OLHO DE LINCE"

00011
9 770104 611006

QUE ANJINHO QUE NADA.

Todo mundo quer um

DEDITO

Nestlé

Yopa®

Prazer irresistível

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Cobertura completa sobre a CES 95 — 10

PRÉ-ESTRÉIA

A nova safra de jogos para SNes, Mega, 3DO... — 16

GOLPE FINAL

Todos os segredos de Killer Instinct, do Ultra 64 — 54

SUPERGP DICAS

Recorde total: oito páginas de dicas quentíssimas — 60

DETONADO

Em Return of the Jedi (SNes) e Virtua Racing Deluxe para o 32X — 68

COMPUTER ZONE

Internet no Brasil, videotrips e Armored Fist — 78

SUPERGP EXPRESS

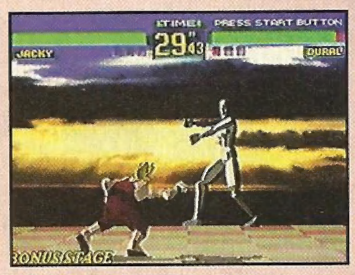
Cards sensuais, HQs, Gods do filme Aliens e outras atrações — 80

FINAL STAGE

X-Men de cabo a rabo: saiba como desmagnetizar Magneto — 82

Ilustração de Capa: *Roko*

Batman traz Robin, o menino prodígio, para sua nova aventura no SNes (pág. 34)



Virtua Fighter sai batendo e mostra do que o Saturno é capaz em sua estréia (pág. 26)

Até a polícia enlouquece com tantas máquinas e velocidade no campeão do 3 DO Need for Speed (pág. 59)

Killer Instinct é a atração da seção Golpe Final. O jogo virá para o Ultra 64 (pág. 54)

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Light Crusader	18
Weapon Lord	24
Wolverine	38
Ristar	42
Bomberman	43
NBA Live 95	58
WWF RAW	58

SNES

Front Mission	18
Ogre Battle	20
Home Improvement	23
Weapon Lord	24
The Tick	33
Batman & Robin	34
Uniraces	36
Tin Star	37
The Return of Jedi	68
X-Man	82

SEGA CD

Eternal Champions	20
Fatal Fury Special	21
Cadillacs & Dinossaurs	22
Samurai Shodown	23
SoulStar	44
Snatcher	45

JAGUAR

Zool	48

3DO

Starblade	20
Cyberclash	21
Flying Nightmare	23
Supreme Warrior	46
Demoliton Man	47
Need for Speed	59

ARCADE

Sega Rally	19
Cyber Commando	22
X-Man	50

32 X

Motocross	20
Tempo	21
Brutal	23
Virtua Racing	74

ULTRA 64

Killer Instinct	54

SATURN

Virtua Fighter	26

SUPER GP CARTAS

ALÔ GALERA!

Mais um ano quase já se passou e todo mundo que sabe das coisas do mundo dos games certamente ouviu falar de SuperGamePower. Com uma mistura de talento, curiosidade, charme, disposição e antenas ligadas de toda a redação - sem falar no incontestável senso democrático e de persuasão do chicote deste que vos fala- acertamos a mão na fusão de Super Game e Game Power. No próximo mês a festa vai ser boa aqui na redação. Merecidamente, vamos comemorar o primeiro ano da nova revista. Mas o leitor pode ficar tranquilo: festa é um dia só, no resto do mês vai ter muita labuta para preparar uma edição de gala, cheia de surpresas dignas do primeiro aniversário de **SGP**. Vá ligando os seu consoles e comprando os de última geração porque a ordem, como eu já prometi na edição passada, é simplesmente arrasar em 95. Só de aperitivo, além de todas as novidades e lançamentos deste mês, estamos batendo mais um recorde: 8 páginas só de dicas pra você arrasar.

O CHEFE

CARTA DO MÊS

Olá, tchurma da ***SGP***. Eu adoro fazer essas charges sobre jogos de luta. Mandei uma colorida e alguns xerox para vocês verem que eu tenho várias idéias sobre piadinhas. Quem sabe vocês não querem um chargista ou um colaborador? Espero que gostem. Quanto à revista, desde que virou super é a mais legal das de videogame.

Maury Hara
São Paulo- SP

Chefe: *cara, apesar de você ser meio oferecido, nós curtimos suas charges. Quem sabe não rola algo mais para frente.*

BABY BETINHO

Meu principal destaque é o de toda a galera que entende mesmo do babado- o **Samurai Shodown II**. Mas há ótimos coadjuvantes.

RECOMENDADOS:
Samurai Shodown II
King of Fighters
Super Street II X (3DO)

MARCELO KAMIKAZE

A grande viagem do momento é o **Final Fantasy III**, um jogo simplesmente alucinante!

RECOMENDADOS:
Final Fantasy III
Dondey Kong Country
Shining Force II

LORD MATIAS

Doom, que já era bom, ficou muito melhor no 32X. E o prazer de pilotar máquinas como Ferrari, Lamborghini e Porsche dá o toque especial ao **Need for Speed**

RECOMENDADOS:
Doom (32X)
Need for Speed
Final Fantasy III

MARJORIE BROS

Sobre o **Donkey Kong Country** não precisa nem falar, é demais! E o **Super Punch Out**? É o jogo mais hilário dos últimos tempos!

RECOMENDADOS:
Super Punch Out
Sonic & Knuckles
Donkey Kong Country

Super GP Responde

Sou assinante da revista e acompanho o mercado de games há muito tempo. Comprei recentemente um CD para 3DO do **VR Stalker** e uma fita para Jaguar- Aliens X Predator e gostaria de ver esses jogos detonados. Queria saber duas coisas: qual o melhor console que será lançado: o 32X, o Saturn, o Ultra 64, o FX ou o PlayStation? O que é o Viper 128 e quais novos projetos estão sendo preparados além desses?

Ricardo Nakayama
São Paulo - SP

MK: *é, parece que o cara é daqueles que quer sempre novidade. Não basta tudo isso aí, Ricardo? Olha, o máximo que podemos dizer é que o Ultra 64 é o console que mais promete, mas tudo depende do que você vai querer jogar. Quanto a esse tal de Viper, ainda não passou aqui na redação. Abração.*

E aí pessoal, aí vão algumas dúvidas: os cartuchos da Tec Toy rodam no Mega japonês? o 32X será compatível com todas as versões do Mega? O **Mega Man** pode sair para Mega?

Alexandre Pedroso Nunes
Araçatuba- SP

MK: *seguinte Alexandre, os cartuchos da Tec Toy nem sempre rodam no Mega japonês. Ao que parece, o 32X não será compatível com todas as versões. Boa notícia: o **Mega Man** já saiu para Mega Drive nos EUA e está a caminho do Brasil.*

Olá pessoal! Como sei que vocês são os maiores feras em games do planeta, tenho certeza que vão tirar minhas dúvidas:
1- O 32X roda sozinho ou precisa ter o Mega Drive para rodar seus jogos?
2 - Daytona USA, Tomcat Alley, Virtua Racing Deluxe e Doom já estão disponíveis para o Saturn?
3 - Qual o melhor em termos de velocidade, jogabilidade e gráfico, o Saturn ou o 32X?

Vinícius Camargo
Campo Grande - MS

BB: é isso aí cara, perguntas curtas e diretas, como os melhores golpes. O 32X funciona como um adaptador no Mega. Não funciona sozinho. Dos jogos que você falou, só o **Doom** não está saindo para o Saturn. Sem previsões. Quanto aos consoles, essa parada o Saturn leva, sem dúvida.

ANIMAL

Douglas R. da Silva, de Campinas, SP, fez 1.343.580 pontos em **Land of Illusion** no Master System

MALUCO BELEZA

Eaí galera da Embromation Society,certinho? Resolvi escrever esta cartinha sincerae carinhosa após tomar um chazinho com o goro no cume do Everest. Como cheguei em casa cedo, peguei meu estojo da Xuxa e escrevi, além de desenhar um controle pra lá de Bagdá. Aproveitando a gíria caiçara, já vou terminar, porque está na hora de dar a descarga e bater uma xepa que tá a maior larica. Vou parar por aqui, puxando o breque de mão do navio e estacionando-o no aeroporto, pois os abacates acabaram.

Elio da Silva Filho
Praia Grande- SP

Chefe: *xepa de abacate, larica no naviom da Xuxa.. o pessoal do litoral andou mesmo botando os viajandões na rua.*

MÃE CORUJA

Sou uma mãe coruja de um gamemaníaco de 5 anos de idade. Ele já domina a maior parte dos jogos, por mais difícil que seja. Todo mês compro a revista e leio para ele. Quero saber como adquirir Tetris 2 + Bombliss e Tetris Battle Gaiden. Sucesso!!

Andréa Luciana Borba
Guará- DF

MB: Por enquanto, esses jogos só podem ser encontrados em importadoras. Mas devem ser lançados logo no Brasil. Sobre o seu filho, vá com calma.

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!!!

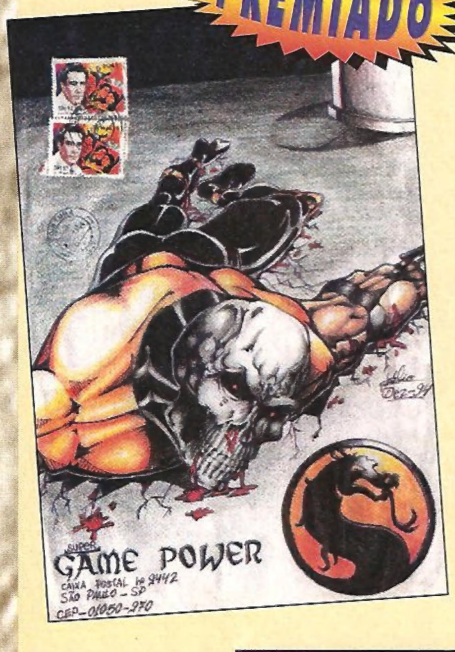
SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

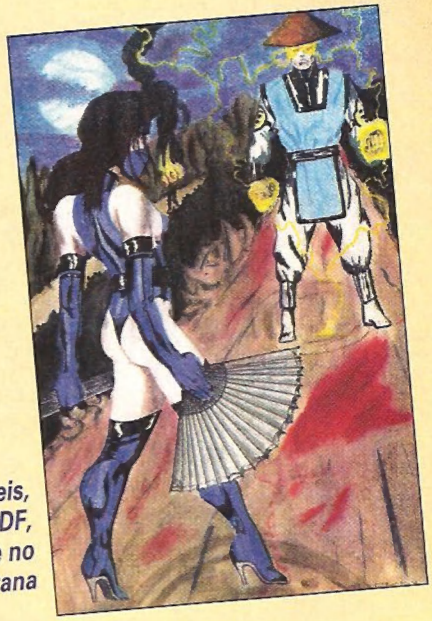
Numa edição em que a galera elegeu como tema o Mortal Kombat, Júlio César Santana de Amorim, de Goiás, jogou melhor e levou um cartucho de Snes lá pras paragens de Goiatuba, no Brasil central.

PREMIADO



Júlio César Santana de Amorim, de Goiatuba, GO, começa 95 faturando!

Outro freguês da casa: Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC

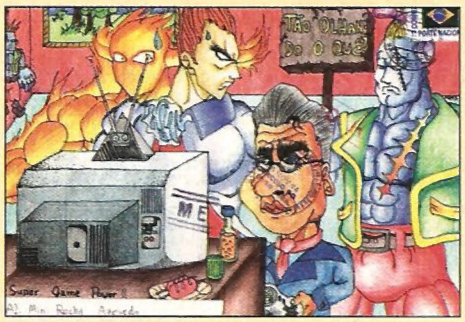


Cláudio Lopes dos Reis, de Brazlândia, DF, carrega no charme e no veneno de Kitana

Wagner Costa, de Valinhos, SP, botou as garras do Baraka para funcionar com muita maestria

André Luis dos Reis Revair quase levou o prêmio de novo para Varginha, MG. O cara é bão demais, sô!

Fábio Alves de Oliveira, de São Roque, SP



A viagem do David Robert Camargo de Campos, de São Paulo, SP, com DarkStalkers

Ferro na boneca! É isso aí, Daniel Lemes de Carvalho, de São Paulo, capital!

Luis Carlos Vassalla Júnior, de São Bernardo do Campo, SP, não deixa o gênio se esquecer de Aladdin

O misto de chefe e Sub-Zero foi idéia do Renan Meurer, de Porto Alegre, RS

Esse tal de Vega não entra mais aqui, Rafael Braga! (Juiz de Fora, MG)

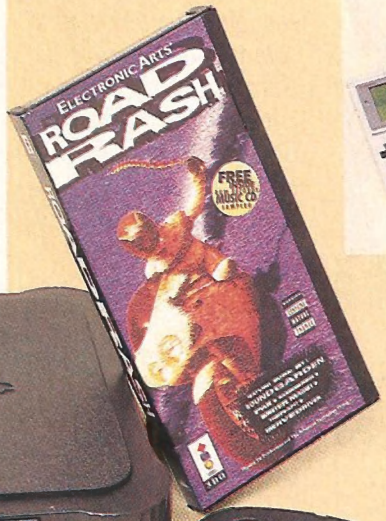
Mortal Kombat em alta na pena de Joab Lopes da Silva Júnior, de Guarulhos, SP

O chefe quase manda suspender a seção depois de ver o desenho do Jacson Ferreira, de Contagem, MG

Anderson Vanderlei Guedes, SP, acha que o chefe é banguela ou tem um piano na boca!

BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente



SHOPPING MORUMBI
(011) 535.5261 - 531.7293
531.6943 - 61.0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251.2818
289.1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

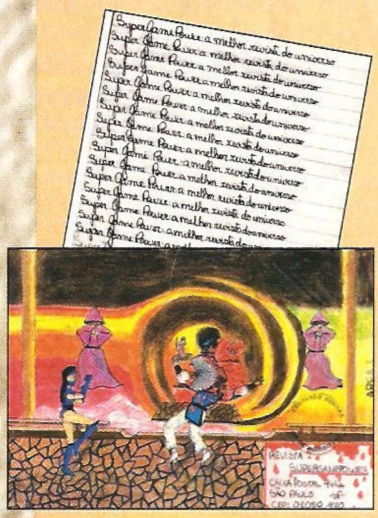
SUPER GP CARTAS

Jogo Frágil

Tribuna livre para as adeptas da jogabilidade bonita e sensual

Parabéns pela melhor revista do universo, mas vamos direto ao assunto, pois tenho duas perguntas a fazer: com a morte do Raul Júlia, quem fará o papel de M. Bison no filme Street Fighter? Quando sairá SSF II Turbo para consoles domésticos? Por favcr leiam o pequeno bloco de 1100 elogios que fiz para vocês.

Alline Iokilevitc Valentino
Rio de Janeiro- RJ



MB: *maravilhoooosa Alline! Que doce! Um caderno inteiro só de "SuperGamePower: a melhor revista do universo " é demais. Demos tudo para o Akira parar de achar defeito na revista. Aline, o Raul Julia vai aparecer como M. Bison no filme. Antes de ele morrer suas cenas já tinham sido rodadas. Ainda Bem. Quanto ao Super Street Fighter Turbo, ainda não há notícias de seu lançamento para consoles domésticos. 1100 beijos!*

Não estou aqui para elogios ou coisas assim, pois tenho várias críticas. O que vocês têm contra a Sega? Por acaso a Nintendo é melhor? O Saturn é um aparelho de 32 ou 64 bits? Quando sai a coisa do Ultra 64 da Nintendo? Por favor, mudem o nome da seção das meninas. Quero que o chefe me responda.

Mariana de Lima Coltro
Porto Alegre- RS

Chefe: *ok baby, você venceu, estou aqui. Agradeça de joelhos. Vamos lá. Não há preferências, só respeitamos o que está rolando no mercado. O Saturn é um 32 bits e o Ultra 64 deve sair no final do ano. Quanto ao nome da seção, eu gosto mesmo desse. Beijos.*

Por favor, gostaria que me passassem as passwords da última lição do cart Pilotwings para SNes. É para o meu irmão que faz aniversário em janeiro. Obrigada.

Edna Soares
Assis - SP

MB: *a última password é Top Secret 2 - 882 943. E feliz aniversário!*

BABÁ

Meu nome é Lucas, tenho 6 anos. Gosto da sua revista ***SGP*** e por isso estou mandando meu desenho para publicar. Muito obrigado.

Lucas Benvenutti Borba
Curitiba- PR

MB: *pela primeira vez aqui na redação a gente viu o chefe ficar com os olhos marejados. Só por isso, o Lucas já tinha ganho a redação. Mais o desenho dele também é demais!! Beijos.*

HI-TECH

Comunico modificações no joystick 6 botões para Mega Drive. O joystick ganhou novas funções nos botões X, Y, Z e mais dois botões de ação. O joystick do SNes também foi modificado, ganhando 2 novos botões para jogos de ação. As modificações foram feitas para facilitar o desempenho nos jogos. O projeto está patenteado e procuramos empresas que queiram desenvolvê-los.

Telmo e Tarciso Soares
Salvador- BA

Chefe: ***taí galera da Bahia, abrimos espaço para vocês. Quem quiser se informar sobre a criação do Telmo e Tarciso (é dupla caipira?) é só escrever para o fax de recados deles, do senhor Ray e colocar no final da mensagem o nome dos dois. O número é (071) 249-4355.***

GAME IDÉIA

Você é o melhor oficial da Aeronáutica Brasileira e é chamado para uma missão secreta. Você é levado para um cenário futurista onde tudo é controlado pela voz. Um superjato, o T-35, com sensores de mira, armamento avançado, mísseis teleguiados e 3 vezes a velocidade do som será sua nave. Só que você não sabe pilotá-la e vai aprender em um simulador. Você terá de destruir o Egito, a Austrália, a Itália, a China, a Inglaterra, a Alemanha, os EUA e o Japão. Aí você tem de voltar à base numa corrida contra o tempo e o fim do combustível. Se conseguir, o Brasil vira uma potência mundial.

Galera da Super Mega Games
São B. do Campo- SP

CAIPIRA

Oxente sô. Ôtro dia desse, eu tava fazeno minhas compra dumeis, quando eu oiei pra banca qui vendi revista i arguma coisa tava brilhano e fui dar uma onhada. Ai vi qui era uma revista e tava iscrivinhado SuperGamePower. Perguntei quanto custava e fui comprano. U meu fio Zézin Lelé gostô muito. Hoje di manhã eu tava terminano di iscrivinhá esta carta qunado meu fio terminô seu primeiro jogo di vídeogame cum a ajuda dessa tar ***SGP***. Marjorie: um beijo, um abraço, um cheiro e um amasso.

Zé Lelé
Fazenda dos Gamers Garça- SP

MB: *precisa cumentá?*

CLASSIFICADOS

Revendo fita Street Fighter II turbo, original, seminova, por R$ 55,00, na caixa. Tratar com Gustavo, fone (021) 391- 8742 - Rio de Janeiro

Vendo um Mega Drive 3 em ótimo estado, na caixa, com 1 cartucho e com controle de 6 botões. Tratar com Daniel, pelo tel. (011) 261.8112 - São Paulo, capital.

Vendo ou troco um Mega Drive e um Sega CD, na caixa com 3 fitas e 5 CDs. Preço: R$ 700,00. (Mega, Sega CD, fitas e CDs. Tratar pelo telefone (067) 421-7885, com Fábio Zanella. Dourados - MS

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

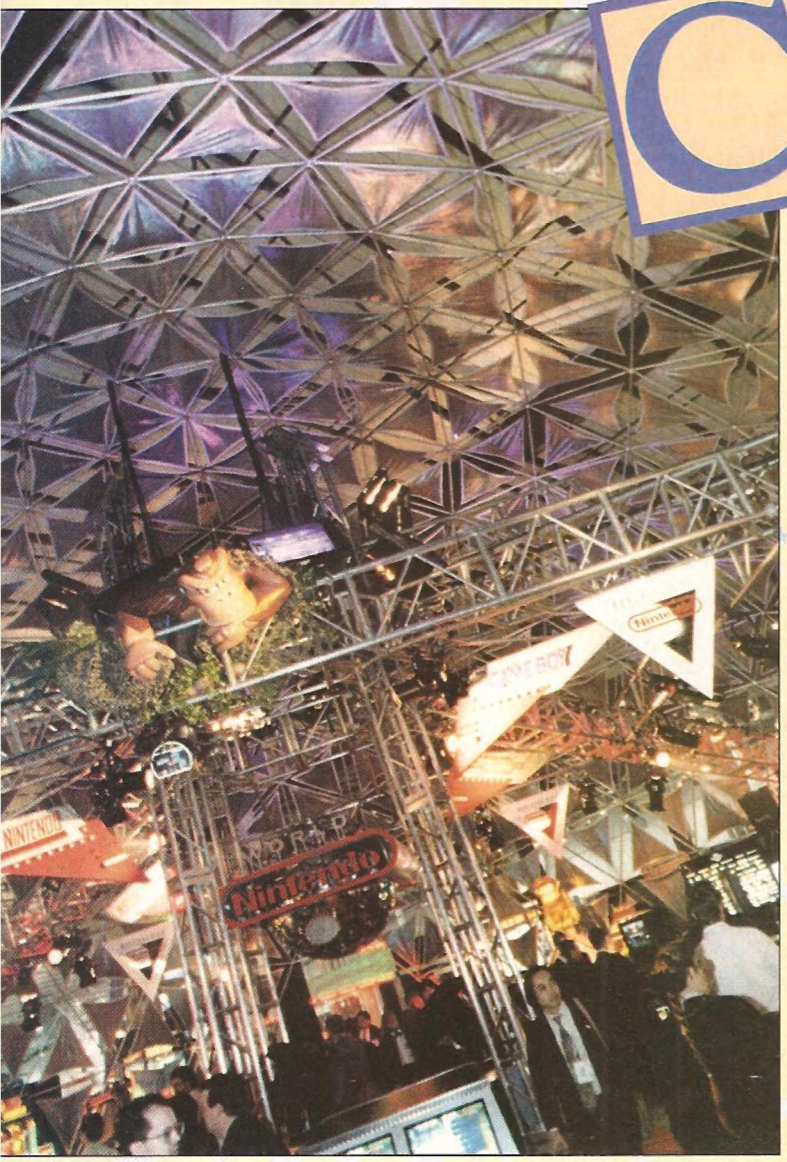
A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

otos OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM



CES

ODISSÉIA ELETRÔNICA

Foram quatro dias de absoluta loucura em Las Vegas. Entre a roleta, o black jack e os caça-níqueis, umas 100 mil pessoas se acotovelaram pela infinidade de pavilhões que faziam parte da CES, a maior feira do mundo da eletrônica e, claro, dos videogames. Mais de duas mil empresas marcaram presença, dezenas delas especializadas em jogos, como Nintendo, Sega, Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Konami, Atari, Sony, Panasonic, GTE, Alias, Accolade e Ocean. Eu, o Chefe, fui conferir pessoalmente o que esses caras prepararam para os loucos por games.

KILLER INSTINCT É O DONO DA BOLA

Se eu tivesse que dizer qual o jogo mais detonante que se viu na CES, repetiria mil vezes o nome **Killer Instinct**. Gráficos de primeira, jogabilidade que deixa para trás os clássicos **Street** e **MK**, velocidade e muita pancada, muitos golpes combos, divino e animal. Quem não bater um **Killer** na vida não terá cumprido sua missão na Terra (ver pág. 54).

EM PÉ DE GUERRA

Sega e Nintendo continuam protagonizando a disputa pelo mercado de jogos eletrônicos. A Nintendo vai oferecer como aperitivo Virtual Boy e seus óculos que parecem não ter ainda o formato definitivo. Os jogos ainda são lentos, tudo rola em vermelho contra um

O estande da Sega foi um dos mais disputados e teve a segurança mais desagradável

Na grande festa dos games a estrela da Nintendo brilhou

fundo preto. Vi protótipos de um pinball, um boxe (Teleroboxer) e algo com o velho Mario. Incrível a sensação em 3D, pra valer. Lembra uma holografia em movimento. Bem mais avançado que os óculos 3D do Master System. A grande notícia é que 2 jogadores vão poder jogar ao mesmo tempo, com os 2 aparelhos ligados. Preço prometido: cerca de US$ 200. Mas o prato principal da gigante japonesa, sem dúvida, será o Ultra 64, do qual descolamos algumas imagens dos protótipos. Só uma dúvida paira sobre as mentes privilegiadas: essas imagens foram geradas por uma estação gráfica de última geração, que pode custar até US$ 300.000. Será que um console doméstico vai oferecer a mesma qualidade? Ninguém duvida da capacidade da Nintendo, mas não se pode fechar os olhos para a ambição do projeto. Howard Lincoln, executivo da empresa, prometeu que no Natal deste ano quem tiver umas 250 doletas poderá comprar e terá uns 4 ou 5 jogos à disposição, entre eles o **Killer Instinct**. Para o fim do ano também está sendo preparado um jogo para o velho e bom SNes, no nível de **Donkey Kong**, o macaco mais vendido nos últimos meses, com quase 7 milhões de cópias e um faturamento de alguns milhões de dólares. Para isso, a nata da equipe de criação da Nintendo - 26 caras e duas garotas geniais, de 19 a 30 anos e loucos por games - está se dedicando em tempo integral ao projeto. A má notícia é que a produção do Nes, o 8 bits da empresa, vai acabar, deixando saudade numa geração de jogadores. Em tempo: direto do Japão e fresquinha, uma bomba: a partir de 1° de abril, a Nintendo e a Central Giga (emissora digital de TV por satélite) vão iniciar transmissões para um novo periférico do SNes, o Satella View. O novo equipamento vai receber informações e dados sobre jogos e equipamentos, além de possuir fases e cenários extras para certos games. O Satella View é composto por um memory pack, um cartucho próprio e o aparelho propriamente dito, e vai custar US$ 140. Só poderá ser usado no Japão e será vendido apenas na Nintendo. A diretoria da empresa também estuda um upgrade para o Ultra 64 com base em CD-ROM para 1996. Iria a Nintendo renunciar à tradição dos cartuchos?

ACCLAIM COMICS INC.

Turok é o herói com que a Acclaim estreará no Ultra 64

As mãos trabalham frenéticas para conhecer centenas de novidades em Las Vegas

Fotos OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

NOVO FÔLEGO PARA O 16 BITS

Os engraçadinhos que imaginaram que eu, o Chefe, seria o tipo mais estranho da CES se enganaram redondamente. A cada esquina dos pavilhões havia um sujeito estranho, um tipo muito esquisito. Tinha um que achava que era o Doom, o outro ficava mandando bala na telinha, vestido a caráter. Mas estranho mesmo, caros segamaníacos, seria o seu fabricante preferido dar moleza. É claro que isso não aconteceu.

SIGA A SEGA

Usufruindo ainda os louros do recente lançamento do 32X, seu estande figurava entre os mais concorridos do pedaço. E como a segurança comportou-se mal. Imaginem que eu, o Chefe, para adentrar o espaço da aliada da Tec Toy, tive de usar todo o meu talento diplomático, a la FHC, para convencer Loretta e Chris, as moças da assesssoria de imprensa, a abrir passagem para ***SuperGP***.

Kirby saiu da CES como o novo mascote do videogame, depois de aparecer em 4 novos jogos

Foi desagradável mas, apesar disso, o desempenho da empresa e seus preparativos para a batalha de 1995 pelo seu dinheirinho, caro leitor, foram de encher os olhos. O 32X está definitivamente consolidado como um gol de placa da Sega. As vendas do upgrade no Brasil já superam as do Sega CD, segundo as locadoras de games. Dezenas de lançamentos estão sendo preparados, entre os quais alguns que vão deixar a garotada dos games em polvorosa. **Chaotix** é o novo filhote da família **Sonic**, com mais recursos e muitas novidades, é claro. Outra bomba será **Mortal Kombat II**, uma verdadeira fatalidade na telinha. Mas o que deixou los gringos realmente de cabelo em pé foi um Saturno (esgotado nas lojas do Japão, assim como o Neo Geo CD). Rodando **Virtua Fighter**, o aparelho que será lançado em meados deste ano por mais ou menos US$ 500 nos States, chamava a atenção de todos. Aviso aos navegantes: o Saturno americano NÃO será compatível com o japonês. Portanto quem estiver gastando mil verdinhas no console pode se dar mal. Mas a Sega não concentrou seus esforços de marketing nos projetos para o futuro. Ela mostrou muitos jogos

OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

Valeu tudo para divulgar os produtos, até mesmo isso que vocês estão vendo

SATURNO: APARIÇÃO MODESTA NA FEIRA

OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

Jogos já manjados e apenas um aparelho para demonstração ajudaram a criar o clima de mistério sobre o Saturno. Sabe-se, porém, que o americano não será compatível com o japonês

OS CAMPEÕES DA SEGA

MEGA

-Road Rash 3
-Comix Zone
-The Adventures of Batman & Robin
-Desert Demolition
-X-Men 2 Clone Wars
-Ristar
-Mega Bomberman
-Phantasy Star IV
-Beyond Oasis

SEGA CD

-Earthworm Jim Special
-Eternal Champions
-Surgical Strike
-Fahrenheit
-Myst
-Midnight Raiders
-Shining Force
-Wild Woody
-Ecco
-Mighty Morphin Power Rangers

32X

-Blacktorne
-Metal Head
-Motherbase
-Tempo
-Chaotix
-Afterburner
-Golf Magazine
-Midnight Raiders
-Fahrenheit
-Mighty Morphin Power Rangers
-Surgical Strike

para os aparelhos que já estão no mercado americano (veja páginas 12 e de Pré-Estréia). A política da empresa vai seguir no caminho que vem dando certo nos últimos anos, sempre aproveitando a plataforma anterior como base para upgrades. O exemplo mais recente disso é o próprio 32X, que usa o Mega Drive como suporte.

COMO UMA FÊNIX

A Atari surpreendeu os mais pessimistas. Com um belo estande, seu novo CD-ROM, algumas parcerias

Como de costume, o Chefe trouxe um tremendo furo. Trata-se do Satella View, da Nintendo

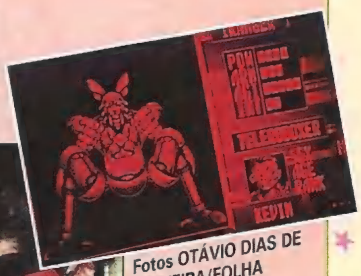
promissoras (com ReadySoft e Ocean, por exemplo) e, afinal, muitos jogos (ver página 13). O Jaguar rugiu alto em Las Vegas. A maior queixa de todos sempre foi a ausência de bons títulos como **Val d'Isère**, um jogo de corrida de esqui na neve capaz de causar vertigens em corações mais frágeis. Força, Jaguar!

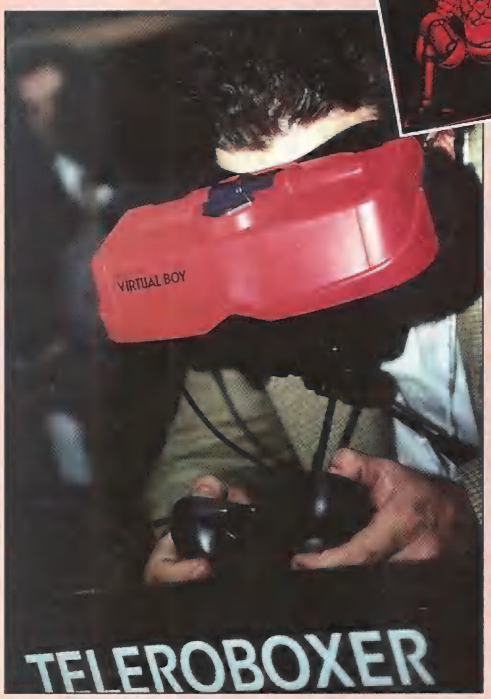
3DO VIRA FILME

A Panasonic segue firme com o seu aparelho. A alta qualidade gráfica e a grande variedade de jogos fazem do 3DO um dos consoles mais cobiçados atualmente. Novos acessórios foram lançados para envenenar ainda mais a máquina. O prometido FZ-FV1 MPEG-1 finalmente veio à tona. Com o formato de um adaptador, ele permite que o dono do console da Panasonic possa assistir vídeos em CDs de até 74 minutos. Além disso, há aplicações como animações e livros infantis. Deverá estar no mercado até março, ao preço de US$ 249,95. Outra nova é um adaptador que torna qualquer joystick para SNes compatível com o 3DO. Além disso, foi criado um controle de 6 botões para o 3DO, que custará US$ 29,95. Entre os títulos novos, a grande sensação acabou sendo uma sequência: **Wing Commander III - Heart of the Tiger**. A confecção do jogo teve requintes dignos de uma verdadeira produção cinematográfica em três CDs (veja os maiores detalhes em Pré-estréia).

Sonic se despede de Knuckles, que resolveu seguir carreira solo no adaptador 32X

VIRTUAL BOY ABRE O JOGO





Fotos OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

O Virtua Boy promete ser o primeiro aparelho de 32 bits portátil. Para ter a sensação 3D, só se você botar o olho direto no bicho

AS ESTRELAS DA NINTENDO

SNES

-Kirby's Avalanche
-Kirby's Dream Course
-Earth Bound
-FX Fighter
-Comanche
-Starfox 2
-Stargate
-Super Bonk
-Seaquest DSV
-Street Racer
-Secret of Evermore
-Bust-A-Move
-Judge Dredd
-Rise of the Phoenix
-Porky Pig's
-Justice League
-The Shadow
-Blades

GAME BOY

-Donkey Kong Land
-Kirby's Dream Land 2
-Mario's Picross
-Mario Blast
-Batman Forever
-Bubsy II
-The Pagemaster
-Tarzan
-Bonk's Revenge
-The Flintstones Movie
-Samurai Shodown
-Fifa Soccer

VIRTUAL BOY

-Teleroboxer
-Mario (nome provisório)
-Golf (nome provisório)
-Pinball (nome provisório)

A Nintendo mostrou novas e sensacionais imagens do Silicon Graphics. Será o Ultra 64 capaz das mesmas proezas?

OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

Depois de menos de duas dúzias de jogos lançados em um ano, a Atari resolveu investir pesado no Jaguar

FINALMENTE JOGOS!

AS FERAS DA ATARI

JAGUAR
-Iron Soldier
-Kasumi Ninja
-Hover Strike
-Bubsy
-Blue Lightning
-Double Dragon V
-Charles Barley Basketball
-Fight For Live
-Hardball III
-Burnout
-Tiny Toons
-Rage Rally
-Dactyl Joust
-Flip Out
-Ruiner Pinball
-Arena Football
-Battle Wheels
-Zodiac Fighters
-White Man Can't Jump
-Starbattle
-James Pond 3
-Soccer Kid
-Air Cars

JAGUAR CD
-Demolition Man
-Creature Shock
-Highlander
-Brett Hull Hockey
-Robison's Requiem
-Jack Nicklaus Cyber Golf
-Redemption
-Dragon's Lair

SONY E PLAYSTATION FORAM OS GRANDES AUSENTES

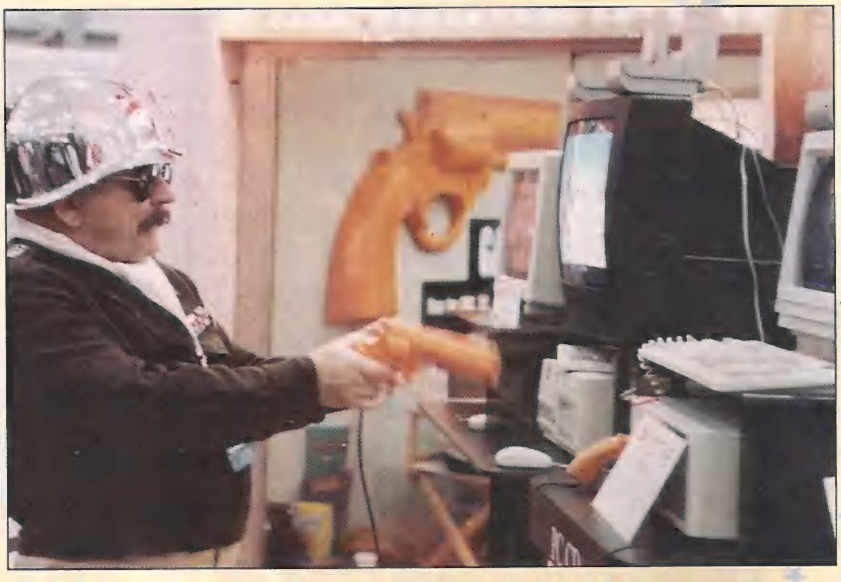
O pessoal da Sony não usou a CES para abrir o jogo, ao contrário. Aqueles que esperavam botar as mãos no PlayStation não tiveram sorte. Mais ou menos acessível, só havia um no estande da Sega, por um dia, ao lado do Saturno, para comparações. A Sony deixou sua maior arma guardada para lançar na Electronic Enterteinment Expo, a E3, que vai de 11 a 13 de maio em Los Angeles.

DESTAQUE DE SOFTHOUSE

Troféu ***SuperGP*** para o estande da Acclaim. A animação esteve a mil por aquelas bandas. A grande novidade é **NBA Jam Tournament Edition**, com mais velocidade, novos códigos e muita coisa mais (aguarde uma matéria completa nas próximas edições). O lançamento foi dia 23 de fevereiro, nos States. O velho Chefe aqui foi obrigado a ganhar alguns bonés e camisetas mostrando seu talento no basquete e detonando "the american guys".
A única bola fora da empresa foi a ausência de maiores informações sobre **Mortal Kombat III**.

COMPUTER ZONE

A multimídia foi um dos grandes destaques da CES, sem sombra de dúvida. Minha bolinha de cristal diz que muito ou quase tudo que diz respeito à diversão eletrônica doméstica vai passar num futuro muito imediato pela mídia CD-ROM, com os aparelhos de videogames e computadores se tornando cada vez mais amigáveis entre si. Alguns dos lançamentos mais chocantes para multimídia vieram da Disney. **O Rei Leão**, por exemplo, foi coroado com um livro de histórias animadas (US$39,95) um print studio (US$22,95), com o qual é possível imprimir cartões de Natal com os personagens do desenho animado e um CD com as cenas do filme (US$ 22,95). Isso sem falar do Animation Studio, um software que possibilita criar animações com os personagens Disney. Os



OTÁVIO DIAS DE OLIVEIRA/FOLHA IMAGEM

O sósia do polonês Lech Walesa mostra que também é bom de tiro

efeitos sonoros também estão presentes. De babar na gravata, por US$ 49,95. Outro destaque pertence a Interplay, o original Voyeur. Você fica espiando pela janela dos vizinhos algumas cenas tórridas e sensuais, temperadas com muito suspense e interatividade, uau! Mas novidade mesmo é a entrada da Apple, aquela da maçãzinha dos computadores MacIntosh, no mundo dos games. E já chega botando um novo consolena praça. As informações ainda são paupérrimas. Sabe-se que o aparelho se chama Power Player e sua CPU é uma Power PC 603. A mídia

Mortal Kombat III, a grande incógnita

empregada é o CD, e o drive tem a velocidade de 600 kbytes por segundo, o dobro de um PlayStation, de um Saturn ou 3DO. Compatível com os computadores Macintosh e conectável em mouses e teclados. Será lançado na metade do ano pela Bandai japonesa, por cerca de US$ 500.

FÉRIAS

Rapazes e raparigas, pela mostra que eu e minha fiel Marjorie, companheira de todas as horas, tivemos nessa CES, 1995 será um ano inesquecível para todos os habitantes do planeta videogame. Fiquem com a gente nessa viagem das próximas edições. Mas dêem um tempinho para eu tirar um rápido descanso no Caribe. Hasta la vista!

JOGO RÁPIDO

Não vai faltar o que jogar em 95. O que você vê abaixo é apenas uma fotografia rápida do rolou nos estandes da Consumer Electronics Show, realizada em Las Vegas

HAGANE (SNes) - Aventura

DONKEY KONG LAND (GBoy) - Ação

COBRA (Sega CD) - Rpg

SEAL OF PHARAOH (3DO) - Rpg

BURNOUT (Jaguar) - Corrida

PANIC BOMBER (SNes) - Puzzle

STELLAR ASSAULT (32X) - Tiro espacial

COMIC ZONE (Mega) - Aventura/Luta

COMANCHE (SNes) - Tiro/Estratégia

EARTH BOUND (SNes) - Rpg

JUDGE DREDD (Mega) - Ação

BRETT B.HOCKEY (Jaguar) - Esportes

VAL D'ISÈRE (Jaguar) - Esportes

D. ENCOUNTER (3DO) - Simulador

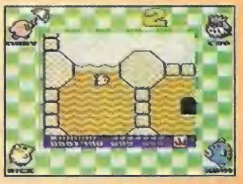
MARIO'S PICROSS (GBoy) - Puzzle

DESERT DEMOLITION (Mega) - Ação

MYST (3DO) - Rpg

ALIEN TRILOGY (Ultra 64) - Ação

PHANTASY STAR 4 (Mega) - Rpg



KIRBY'S DREAM LAND 2 (GBoy) - Ação

RISE OF THE ROBOTS (Sega CD) - Ação

MARIO (Virtual Boy) - Ação

BONKERS (GGEAR) - Aventura

RAPID D. FORCE (Sega CD) - Tiro

PRÉ-ESTRÉIA

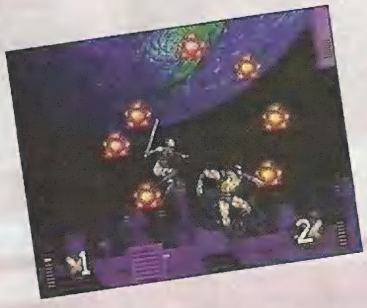
Weapon Lord, o jogo de luta da Capcom que veio duelar com MK e SF, é o destaque do mês. Mas tem também o Sega Rally querendo desbancar o Daytona USA e as novidades da CES

X- MEN II, THE CLONE WARS

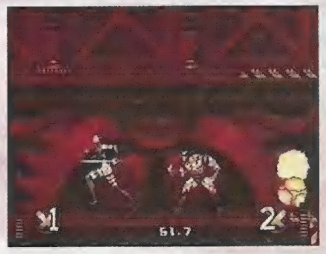
SEGA — **LUTA**

MEGA

Este é realmente o mês de Wolverine e sua turma. O poderoso esquadrão X-Men deixa os quadrinhos mais uma vez e volta ao Mega para mais uma aventura e traz, de quebra, o perigoso vilão Magneto e seus aliados. Essa



Sem previsão de lançamento



nova versão, apresenta gráficos melhorados e maior jogabilidade. Um ou dois jogadores podem optar entre heróis como Wolverine, Gambit, Psylocke, Cyclops e outros.

STAR FOX 2

NINTENDO — **TIRO**

SNES

O que era bom promete ainda mais bala na segunda versão. O herói do espaço conta agora com um novo aliado, o chip SFX II, a evolução do

Sem previsão de lançamento

STARFOX 2

FX. A consequência? Mais velocidade, gráficos mais bem definidos e efeitos muito especiais, temperados com emoção.

ECCO JR.

SEGA — **AVENTURA**

32X CD

O golfinho sensação da Sega está de cria nova. Ajude o filhote de Ecco a desvendar os

Sem previsão de lançamento

mistérios do oceano. Como na segunda aventura, você tem poderes morfológicos e transformar-se em outros animais , todos em tamanho júnior. Uma idéia original.

KIRBY'S DREAM COURSE

NINTENDO — **AÇÃO**

SNES

Quem possui SNes há algum tempo, vai observar que este foi um dos primeiros títulos prometidos para o console. Após uma longa espera, aí está ele. E ganhou nome e herói novo. Controle o gorducho Kirby através de labirintos ultracoloridos, desviando dos inimigos e obstáculos até encontrar a saída.

Disponível em março

RISTAR

SEGA — **AVENTURA**

MASTER

A estrela **Ristar** brilha nos horizontes do Master. Previsto para Game Gear ainda neste semestre, o novo mascote da Sega deve ganhar uma adaptação para o Master aqui no Brasil. Jogo no estilo **Sonic**, em que você controla uma veloz estrela que tem como arma, os seus longos braços. Rápido e variado.

Disponível no primeiro semestre de 95

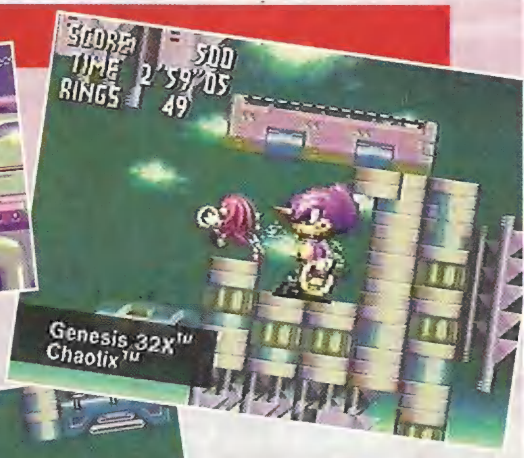
CHAOTIX

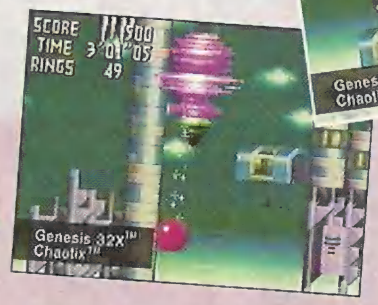
SEGA

AVENTURA

32X

Sonic e sua turma ganham mais um aliado, trata-se de Chaotix. A primeira aventura do grupo para o 32X apresenta elementos consagrados da série, somados a inúmeras novidades. A qualidade gráfica teve uma melhora radical. Knuckles é certeza no elenco, de Sonic e Tails não se pode dizer o mesmo. Entre as novidades, pode-se crescer de tamanho usando os recursos de zoom do adaptador.**Chaotix** promete ser um ótimo jogo.





Sem previsão de lançamento

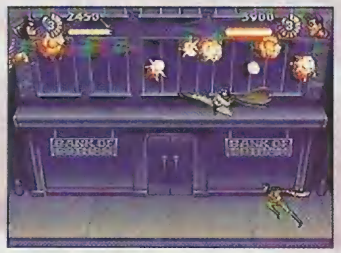
BATMAN & ROBIN

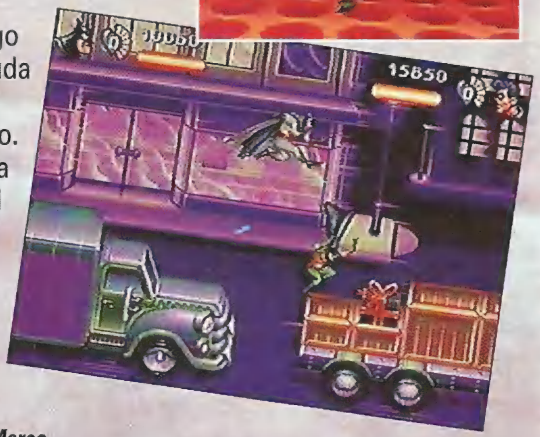
KONAMI

AÇÃO / LUTA

MEGA

A competente Konami traz para o Mega o mesmo show de efeitos especiais da versão de **Batman** para SNes. Rotação e zoom para Mode 7 nenhum botar defeito. Ande pelas ruas sombrias de Gotham City e tente sobreviver a inimigos tradicionais como Pinguim, Mulher Gato e Coringa. Para ajudar na tarefa de combate ao crime, o homem morcego conta com a ajuda de Robin, o menino prodígio. O cart apresenta o mesmo visual dark do filme. Para bat-fã nenhum botar defeito.





16 Mega
Disponível em Março

WING COMMADER III

ORIGIN

TIRO

3DO

O melhor simulador espacial está de cara nova, aliás muitas caras. **WCIII** é uma verdadeira produção hollywoodiana. O jogo é mistura de simulador e filme. No elenco dessa obra- prima estão feras como Mark Hamill (o Luke Skywalker, da série Star Wars), John Rhys-Davies (Os Caçadores da Arca Perdida), Ginger Lynn Allen (Jovem Demais Para Morrer) e Malcom McDowell (Laranja Mecânica). Só falta o ator principal, você.

3 CDS
Já disponível

LIGHT CRUSADER

SEGA — **RPG/AÇÃO**

MEGA

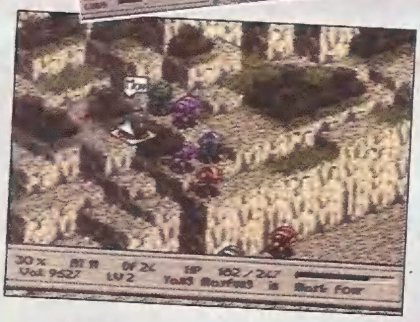
Essa vem direto da Treasure, que arrepiou com **Gunstar Heroes** e **Dynamite Headdy**. O estilo de jogo é bem no estilo **Land Stalker**, um RPG de muito sucesso. Tudo começa com misteriosos desaparecimentos. Pronto, é aí que voce entra, pra variar. A visão é em 3/4 diagonal (igual a **Land Stalker**) e, com isso, a representação de altura fica mais acentuada. Muitas armadilhas em 3D e polígonos vão testar sua percepção de espaço tridimensional. É claro, os mestres super-animados estarão presentes para aumentar a festa. Um jogo para gamers bom de dedo e cabeça!

16 Mega
Sem previsão de lançamento

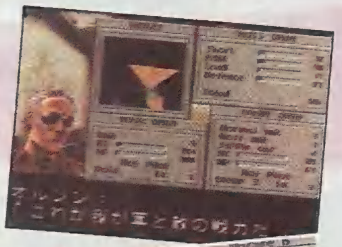
FRONT MISSION

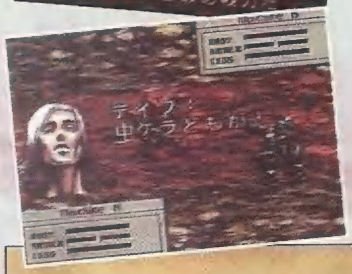
SQUARE — **SIMULADOR**

SNES



A Square (**Final Fantasy III**) arrasa de novo. **Front Mission** é um RPG/simulador que se passa num futuro próximo em contexto bem realista. Duas alianças disputam a ilha Haffman, um ponto estratégico. Uma delas é a USN (United States of New Continent - Estados Unidos do Novo Continente), que reúne os países da América liderados pelo eixo EUA-Canadá. Os países da Oceania e da Ásia formam a OCU (Oceana Community Union - União da Comunidade Oceana) liderados pela Austrália e Japão. A principal máquina de guerra é o robô. Existem vários tipos deles, conforme o objetivo que você tiver no jogo.





24 Mega
Disponível em 24 de fevereiro

SEGA RALLY

SEGA

ARCADE

CORRIDA

O tempo passa, mas a tecnologia voa. **Sega Rally** mostra o que é a evolução e consegue fazer com que até o fantástico **Daytona USA** se transforme em mais um jogo obsoleto! A placa utilizada é a Model 2. Nesta corrida, você não vai encontrar aquela mamata de circuitos pavimentados e bonitinhos. Nas corridas de rally, um dos esportes automobilísticos mais radicais, a ação rola mesmo é em desertos, savanas, florestas, regiões montanhosas e algumas partes de asfalto. Em **Sega Rally**, você vai se sentir como uma das feras que todos os anos enfretam de tudo na maratona do Paris-Dakar, a competição mais famosa do mundo no gênero. As máquinas são, nada mais nada menos, que uma Lancia Delta e uma Celica, produção conjunta da Toyota e da Fiat. O Design, os patrocinadores e até mesmo o ronco dos motores, tudo real. Como de costume, o ponto de visão pode ser alterado em dois camera views. Além disso, há dois modos de jogo, o Grand Prix e Practice, três pistas (niveladas pelas dificuldades, a saber fácil, média e difícil), dois tipos de câmbio e muita, muita adrenalina nos arcades! Aqui, quem é chegado no Nigel Mansell vai saber o que significa comer poeira!!

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

PRÉ-ESTRÉIA

MOTOCROSS

SEGA — **CORRIDA**

32 X

Quem não se lembra desse velho clássico do Master System? Do original, só restou o nome. Ao todo, são doze pistas, algumas com rampas duplas e triplas, em que se compete com outros 19 corredores. Escolha entre uma das três categorias disponíveis e desafie um amigo para um sensacional mano a mano.

Já disponível

OGRE BATTLE

ENIX — **RPG**

SNES

Um dos maiores RPG/Simulation para SNes. Lançado há mais de um ano no Japão, **Ogre Battle** chega finalmente em versão inglesa. Junte-se aos membros da rebelião e enfrenter o malígno mago Warren. Incríveis cenas de batalha.

16 Mega
Já disponível

ETERNAL CHAMPIONS

SEGA — **LUTA**

SEGA CD

Um excelente fighting game que por mistérios da vida, não conseguiu fazer sucesso no Mega Drive. A versão para Sega CD promete arrasar. Vem com gráficos revigorados, nova trilha sonora, novos golpes (mais de 30) e personagens, e opções de torneio. Quem sabe dessa a vez a Sega consegue emplacar com ele.

CD
Disponível em Março

STARBLADE

NAMCO — **TIRO**

3DO

Tiro espacial à **Star Wars** que obteve grande sucesso nos arcades graças aos gráficos poligonais e um efeito visual gerado por telas refletidas. A rota é pré-definida, deixando o jogador com a incumbência única de controlar a mira. Monstruosas explosões e constantes mensagens dos membros que compõem seu esquadrão ajudam a criar um clima de batalha espacial.

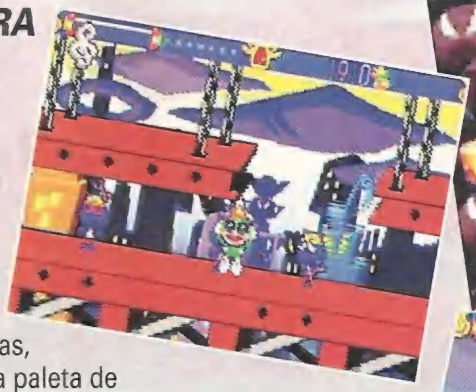
CD
Disponível em março

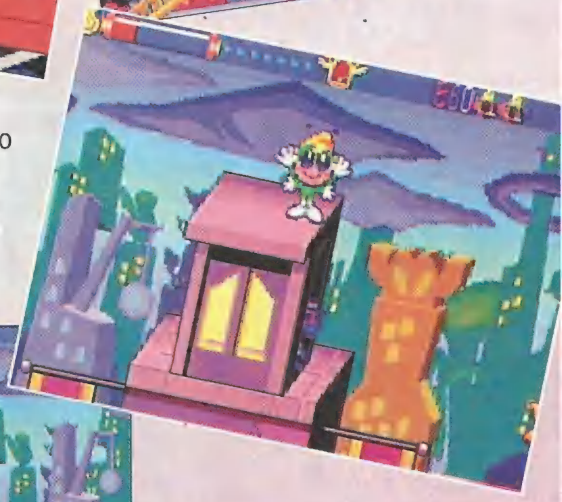
TEMPO

SEGA

32 X

AVENTURA





O 32X ganha espaço com uma boa quantidade de lançamentos. **Tempo** é o primeiro jogo de plataforma original para o sistema, que até agora só possuía jogos baseados em polígonos e adaptações de velhos clássicos. Os gráficos, no estilo cartoon, trazem duas joaninhas como protagonistas da história. O jogo é para um player, tendo o jogador que optar entre um dos heróis. Obviamente, cada uma tem as suas próprias características. As sete fases do jogo, ultra coloridas, fazem bom uso da paleta de cores do sistema. As fases guardam ainda toneladas de power-ups que dão aos insetos diferentes habilidades. Os inimigos são bem pentelhos e imundam cada área. Um jogo feito para mostrar as capacidades do adaptador 32X da Sega.

Sem previsão de lançamento

CYBERCLASH

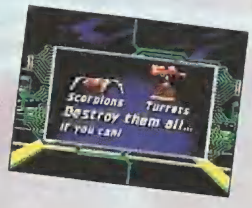
CRYSTAL DYNAMICS

TIRO

3DO

Um CD de história bem... diferente. Você é um "hacker" que conseguiu entrar na rede de computadores da NASA, ganhando uma grana preta com isso. Virou terrorista e combate numa arena mecanizada à bordo de poderosos tanques. Jogo de tiro com gráficos característicos de sistema. Para um ou dois jogadores.

CD
Disponível em março



FATAL FURY SPECIAL

JVC

LUTA

SEGA CD

O melhor da série **FF**. A missão da JVC é fazer desse jogo o mais próximo possível do original. Não deixa de ser uma boa oportunidade, já que em um CD cabem 512 Mega de memória. É esperar para ver.

CD
Já Disponível

CADILLACS & DINOSAURS

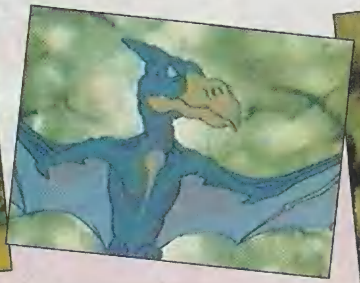
ROCKET SCIENCE

DESENHO INTERATIVO

SEGA CD

Baseado no arcade de mesmo nome, **Cadillacs & Dinosaurs** é mais um daqueles jogos em que a ação consiste em "adivinhar" os comandos para que se consiga ir realizando avanços. O desenho, que lembra o enredo de do filme O Parque dos Dinossauros, é bem movimentado e prende o jogador à frente da tela. Na maior parte da aventura você deve fugir dos dinos à bordo de uma incrementada caranga, mas há algumas fases em que não há jeito, você terá mesmo de enfrentar as feras.

CD
Disponível em março



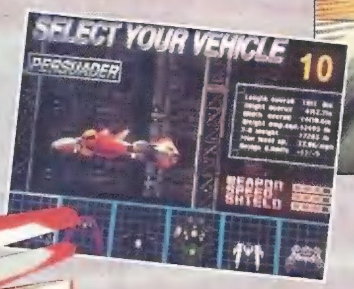
CYBER COMMANDO

NAMCO

BATALHA DE TANQUES

ARCADE

Versão evoluída do arcade **Cyber Sled**. E que evolução! No comando de um dos seis tanques disponíveis, você deve sobreviver ao ataque de perigosos robôs armados. Cada um dos tanques tem características próprias. Como de costume, os mais rápidos são os mais fracos e os mais lentos são os fortes. O melhor é optar por uma nave intermediária, que tem um melhor balanço de forças. Os comandos, bem originais, são compostos por duas alavancas que controlam as "esteiras" da nave.



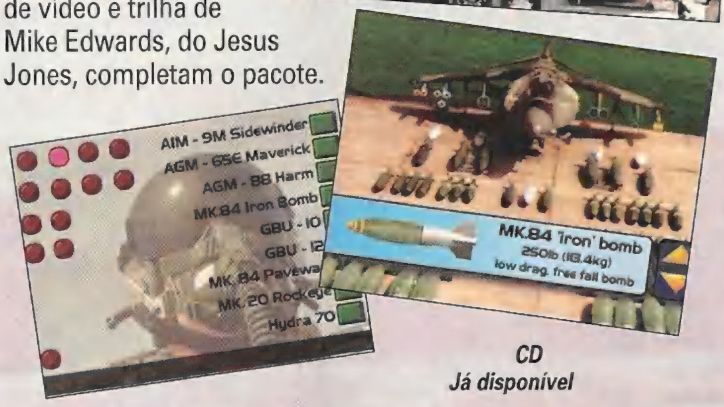
Sem previsão de lançamento

FLYING NIGHTMARE

DOMARK — **SIMULAÇÃO**

3DO

Estréia da Domark no 3DO. Você terá a honra de sentar no cockpit de um caça Harrier, famoso pelas suas habilidades de pouso e decolagem na vertical. Gráficos renderizados, cenas de vídeo e trilha de Mike Edwards, do Jesus Jones, completam o pacote.



CD
Já disponível

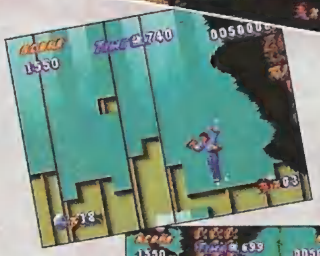
HOME IMPROVEMENT

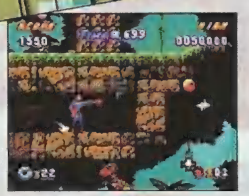
ABSOLUTE — **AÇÃO**

SNES

Essa aventura no estilo plataforma traz para o SNes uma dupla do barulho. Trata-se de Tim Taylor e seu melhor amigo, Al. A dupla tem que se virar para encontrar ferramentas que desapareceram de um programa de TV que estava para estrear. Uma aventura no mínimo exótica.

16 Mega
Já disponível





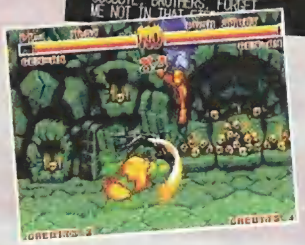
SAMURAI SHODOWN

JVC — **LUTA**

SEGA CD

Samurai Shodown chega ao único console que não tinha recebido sua visita. A grande capacidade de memória do CD trouxe de volta Earthquake, ausenta na versão para Mega Drive. Obviamente, a qualidade do áudio aumentou, e muito.

CD
Disponível em março



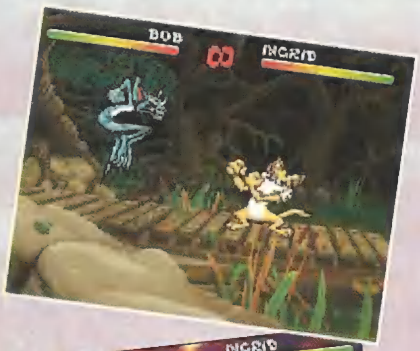
BRUTAL

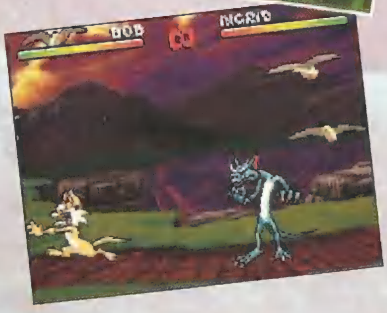
GAMETEK — **LUTA**

32X

Mais um título que surgiu da busca de um jogo de luta novo e original. **Brutal** emergiu na metade do ano passado, com personagens tirados do reino animal. Além do fato de você apreciar um coelho mestre de kung-fu, Brutal não traz grandes inovações. Os gráficos, bem movimentos, são embalados por um ritmo de rock'n'roll. Não faltam os golpes especiais de cada personagem.

Disponível no primeiro trimestre de 95





MEGA SNES

WeaponLord

Quando dois ex-designers da Capcom dizem ao mundo que pretendem recriar os jogos de luta, muita gente dá ouvidos. Foi exatamente isso que James Goddard e Dave Winstead disseram após aterrizarem na Namco. Com um projeto revolucionário, a dupla pretende colocar um novo fighting game, que terá versões para Mega e SNes, no restrito patamar de **Mortal Kombat e Street Fighter**.

NOVO TERRITÓRIO

Weapon Lord, a exemplo de **Samurai Shodown**, mistura técnicas de luta e armas. Tem como cenário um mundo místico bárbaro. A Namco espera alcançar a corôa dos jogos de luta com uma jogabilidade complexa e profunda. Sua missão: audaciosamente ir aonde nenhum fighting game jamais esteve. Torcemos por isso, os clones no gênero são tantos que o assunto está virando tema para filme de horror. Todo mundo já sabe que a maioria dos jogos só dá uma roupagem diferente a **Street e Mortal**. Antes de desenvolver esse cart, Winstead e Goddard jogaram muito todos os jogos de luta existentes para arcades e consoles domésticos. Ambos chegaram a conclusão que, para arrasar, deveriam incluir toneladas de golpes, mas com comandos simples e fáceis de serem familiarizados.

O "Thrust Block" é uma boa resposta para nocautear inimigos saltitantes

Zorn tem como sua grande arma o "Take Down". Na foto, uma amostra de seu poder

Colisões de armas provocam faíscas e obrigam os dois lutadores a recuar

O "Guard Drop" deixa seu rival sem defesa, como mostra o poderoso Korr

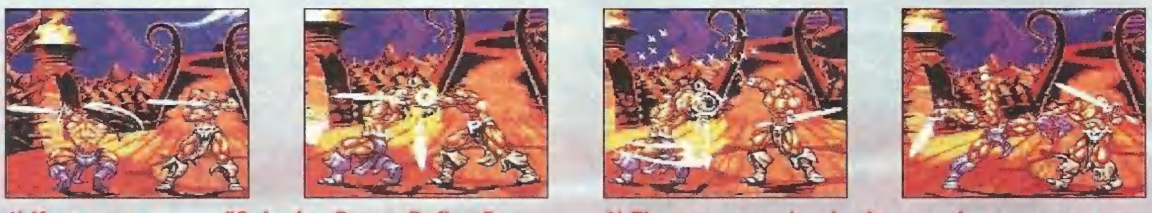
Talazia ataca com a fúria de um falcão, mas é surpreendida pelo "Thrust Block" de DemonLord

RECRIANDO UM GÊNERO

Já em conjunto com a equipe criadora de **Clay Fighter**, Goddard teve como primeiro passo definir o tema. Foi dele a idéia do clima bárbaro, gênero do qual ele sempre foi um grande admirador. O passo seguinte foi bem mais difícil: criar o sistema de jogo. No coração desse complexo sistema há vários elementos consagrados de clássicos anteriores, mas que tiveram de ser totalmente redefinidos. Por exemplo, o tradicional bloqueio pode ser efetuado de três formas diferentes. Os competidores poderão também obrigar a baixa da guarda e expor o inimigo para o ataque. O jogo será preciso no controle de energia. Na colisão de duas armas há uma mostra de centelhas seguida do recuo das mesmas, sem perda de energia para os lutadores. Isso ocorre porque teoricamente se ambos lutadores atacaram simultaneamente, devem ter a mesma força. Golpes poderão sobrepor-se às

Korr usa o "Double Strike". Esse arrebenta qualquer um

COMBOS INCRIVEIS



1) Korr entra em um "Spinning Power Deflect", pegando o inimigo por trás

2) Ele toma proveito da abertura do oponente e desfere um "Guard Drop Kick"

DemonLord usa a sua teia para mumificar seu oponente e então parti-lo ao meio. Obviamente, golpes como este requerem comandos especiais

armas. Uma defesa simples, por exemplo, é mais fraca do que um "Guard Drop". Mas um "Thrust Block" é mais forte do que um "Guard Drop". Se você atacar com o "Double Strike" não há como defender. E isso é só a ponta do iceberg de estratégias. Existe uma grande variação de ataques especiais (magias), dez para cada um dos sete lutadores. Isso provoca um grande número de "decisões de confronto". Uma decisão de confronto ocorre quando dois diferentes ataques se encontram. Em **Street**, por exemplo, o Shouryuken de Ryu ganha da Bolinha de Blanka. Segundo a Namco há em torno de 20 decisões de confronto em **SFII** e 10 em **Mortal Kombat**. **Weapon Lord** terá 138.

BUSCANDO O LIMITE DO 16 BITS

Weapon Lord não é um arcade ou um CD para Saturn. É um cartucho com 24 mega de memória para os velhos e bons Mega e SNes, que ainda são os mais vendidos. Em virtude da alta tecnologia, transformar **Weapon Lord** em uma obra de arte é um grande desafio. Cenários texturizados, polígonos, 16 milhões de cores, estão fora de questão. Os designers terão que levar o sistema 16 bits para muito além dos extremos. Músculo por músculo, quadradinho por quadradinho, os caracteres do jogo foram criados para serem os maiores, mais detalhados e animados dos jogos de luta de todos os tempos para 16 bits. A julgar por esse protótipo, eles fizeram a sua parte.

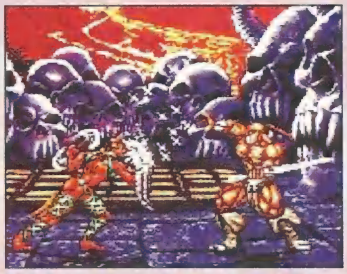
O ladrão guerreiro Zorn usa o seu "Skull Shield" em Korr, deixando o bárbaro vulnerável

Zorn gira o machado em seu "Frenzy Attack", enquanto Talazia inicia o seu "Talon Blade"

O MELHOR DA FESTA É PARTICIPAR

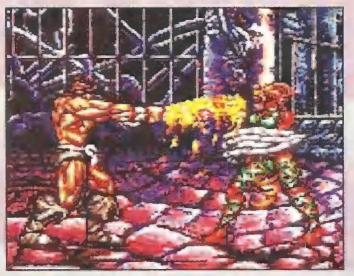
Até maio, mês previsto para o seu lançamento, **Weapon Lord** tem uma dura viajem a cumprir. Para nós, resta conter a ansiedade numa árdua espera. Mas a recompensa promete ser grande. Este é o mais ambicioso projeto em conceito de jogos de luta desde **Street Fighter**. É a prova de que os sistemas para 16 bits estão longe de serem ultrapassados. A luta ainda não acabou e promete ser muito dura.

24 Mega
Disponível em Maio



Talazia usa o "Thrust Block" (uma defesa mais agressiva) para inibir o ataque de Korr

Korr usa o "Double Strike". Esse arrebenta qualquer um



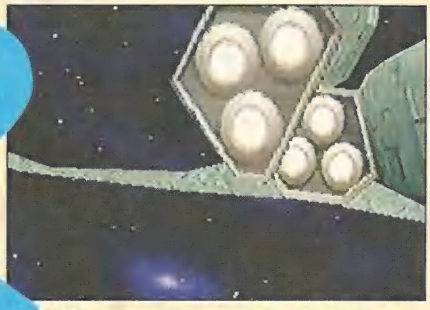
O "Flaming Double Strike" de Korr causa sérios estragos

3) Na sequência, um golpe de acertos múltiplos, o "Flaming Double Stike", que acerta duas vezes

4) Após deixar o adversário tonto, Korr segue com um ataque de espada, fechando com chave de ouro

ESPECIAL

SEGA SATURN

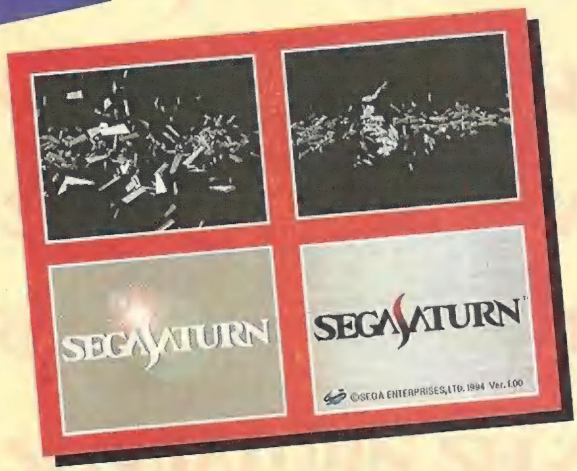


Um "screen saver" bem high tech

Por Marcelo Kamikaze

Chega finalmente um dos consoles mais aguardados. A máquina está sendo vendida desde novembro no Japão. Ainda não há previsão de lançamento nos States. O mesmo acontece com a Tec Toy. O manual já avisa: não existirá compatibilidade entre o Saturn americano e o japonês. A bateria do console memoriza não só os "saves" dos jogos, mas também um calandário e os set up do sistema operacional. Existe a opção para 6 idiomas: japonês, inglês, alemão, francês, italiano e espanhol. Pode rodar CDs de áudio, CD-G e CD-EG. No futuro, a Sega pretende lançar um video-card para rodar video-CDs. As funções para reprodução do CD são variadas e inéditas: controle para pitch (tom), cancelamento de voz e efeito surround. O "screen saver" também impressiona: uma nave em polígono com textura aplicada indo para Saturno. Quanto ao carregamento dos jogos, o Saturn se mostra bem rápido. Apesar do drive ter a mesma velocidade do 3DO, o Saturn ganha disparado. Entre os periféricos a serem lançados há o teclado, disk drive e hard disk. Confira você mesmo!

Seis opções de línguas



Nesta opção, muda-se o pitch e o voice cancel é acionado

Aqui se aciona o efeito digital Surround

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

CPU
-Principal: Duas SH2 de 28 MIPS cada um. Clock de 28.6 MHz.
-Para som: MC 68000

RAM
-Principal: 16 Mega
-Vídeo: 12 Mega
-Áudio: 4 Mega
-Buffer CD: 4 Mega

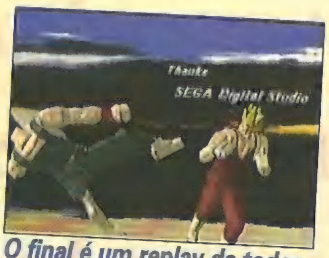
ROM de Sistema
-4 Mega

GRÁFICOS
-16.777.216 cores
-704 x 408 pixels de resolução máxima
-Compressão de vídeo através de Cinepack
-Reprodução de vídeo controlada por software

SOM
-32 canais PCM
-8 canais FM

CD
-Velocidade de leitura: 300 KBytes/seg.

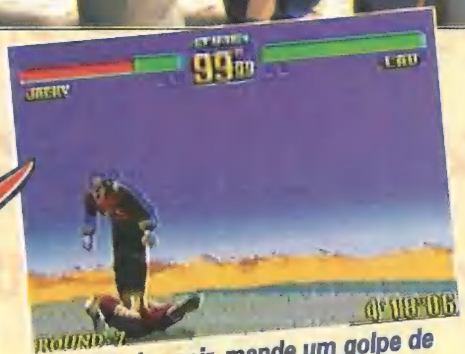
S-RAM
-256 Kbits



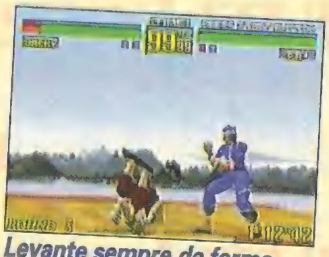
O final é um replay de todos os seus golpes decisivos

O beginner é uma das melhores configurações

Virtua Fighter



Se o inimigo cair, mande um golpe de queda (⇑S ou ↑S)



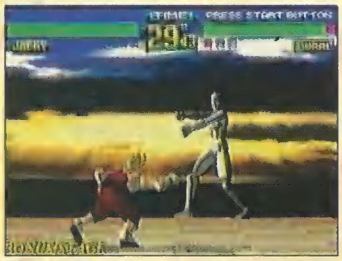
Levante sempre de forma diferente para dificultar o ataque do oponente. Alguns comandos para se levantar: CCC, ↓CCC, GGG, ↑ ou ←

Por Baby Betinho

O Saturn chegou para arrasar. **Virtua Fighter** ficou idêntico à versão para o arcade, tirando despresíveis detalhes. **Virtua Fighter** é um jogo de luta bem diferente. Com a aparição de placas modernas e consoles de última geração, a Sega conseguiu fazer o que até há algum tempo parecia ser impossível: reproduzir a complexa movimentação humana usando os gráficos poligonais. Com isso, a batalha pode ser vista de qualquer ângulo (embora o jogador não controle os pontos de vista). Nos replays, pode-se ver a luta em ângulos nunca vistos num jogo de luta. Como tudo neste game é calculado através de funções matemáticas, tudo se torna real. Lutadores mais pesados voam menos quando são golpeados. Isso é uma vantagem, pois se sair do ringue perde a batalha. A batalha continua mesmo que o lutador esteja no chão: o inimigo pode acertá-lo assim mesmo, mas você tem muitas opções para se levantar. Nos jogos que se conhecia até agora era uma só. Ao derrotar todos os lutadores surge Dural, uma criatura metálica que possui golpes de todo mundo. A batalha com Dural é uma fase bônus e você só tem o direito de enfrentá-lo uma vez: se perder vai ter que passar pelos oito lutadores novamente. Por isso, não marque toca. **Virtua Fighter**, um jogo arrasador num console que promete, e muito!!!

GLOSSÁRIO

S - soco
C - chute
D - defesa
→ - direcionar
› - toque curto
+ - ao mesmo tempo
** - arremessos*
*** - golpes de queda (com o inimigo chão)*



Vença Dural com socos baixos quando estiver perto dele

Se o inimigo estiver no canto, mande um combo e expulse-o

VIRTUA FIGHTER **5.0**

SATURN

SEGA/AM 2

CD - 9 fases

1 ou 2 jogadores

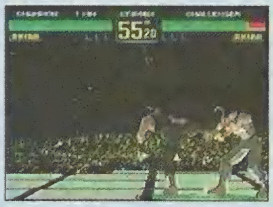
Luta - Continue

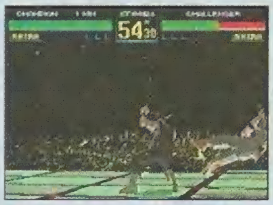
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

AKIRA YUKI

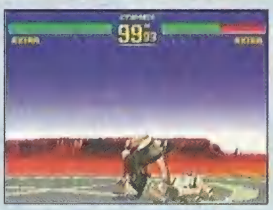
GOLPES

⇨⇨CC - Double Kick
⇨⇨S - Elbow Attack
⇩⇨S - Pushing Out
SS e SC - Combos
⇨⇨(S+C) - Soco simples para combos. Após o comando siga com SS, ou SC ou SSC.
⇦⇨⇨S+C - Tetsuzankou
*⇦S - Toushin Soutai
*⇙⇨S - Shin'iha
*⇦⇘S+C - Get Back
**⇘S - Vertical Punch





O movimento básico de Akira é o chute médio (→C). A partir do chute, ligue com golpes como combos, Tetsuzankou ou um novo chute médio



Agarre com o Toushin Soutai e mande Vertical Punchs até o inimigo ficar sem energia. O difícil é inserir o comando sem errar

PAI CHAN

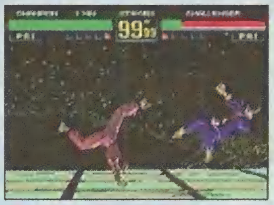
GOLPES

C+D - Rolling Kick
⇖C - Summersalt Kick
C (entre agachado e em pé) - Bazooka Kick
SSC, SSSC, SSS⇩C, SSS⇖C, SC+D e S⇩C+D - Combos
*⇦S (durante um golpe alto do inimigo) - Atemi
*⇨⇨S+C - Body Drop
*⇨⇩S - Tenti Touraku
*⇦⇨S - Flip Throu
**⇘S - Vertical Punch

O Bazooka Kick surpreende o inimigo que tentar atacar

Pai tem arremessos que convertem o golpe alto do inimigo

Assim como Akira, Pai pode massacrar com o Vertical Punch



O Summersalt é um bom contra-ataque

LAU CHAN

GOLPES

C+D - Rolling Kick
⇖C - Summersalt Kick
C (entre agachado e em pé) - Bazooka Kick
SSC, SSSC, SSS⇩C, SSS⇖C, SC+D e S⇩C+D - Combos
⇘S - Shajoushou
⇘S - Shakashou
*⇦S - Jump Throu
*⇦⇨S - Flip Throu

Lau pode usar as mesmas táticas de Pai Chan

Depois do Shajoushou (ou Shakashou) pode-se fazer ligação com combos

Para o apressado mande um Bazzoka Kick e o deixe no chão

O golpe de queda de Lau é um dos melhores

WOLF HAWKFIELD

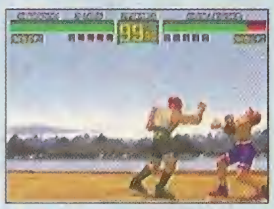
GOLPES

⇨⇨S - Lariat
⇘S - Sonic Upper
⇨C - Knee Blast
⇦⇨S - Shoulder Tuckle
SS, SSS e SC - Combos
*⇨S - Body Slam
*⇙S+C+D (com o inimigo agachado)- Power Slam
*⇘⇘S+C - Splash Mountain
*⇦⇙⇩⇘⇨S - Giant Swing

Use o Lariat para ataques surpresa a média distância

O Shoulder Tuckle é excelente para mandar o adversário para fora

Se quiser arremessar, use o Splash Mountain, que tira muita energia



O Sonic Upper é um golpe muito rápido

JEFFRY McWILD

GOLPES

⇨⇨S - Dash Elbow
↘S - Smash Upper
↘SS - Double Upper
⇨⇦S - Elbow Hammer
SS, SC, ⇩CS - Combos
*⇨S - Power Slam
*↘S+C+D e ⇩⇨C (com o inimigo agachado)- Jeffry Slam e Knee Lift
*↘↘S+C - Splash Mountain
*⇩C⇩↘⇨S+C+D- Combo Splash Mountain

O Elbow Hammer é um golpe duplo combinado de alta destruição

O Combo Splash Mountain é a sequência que mais tira energia

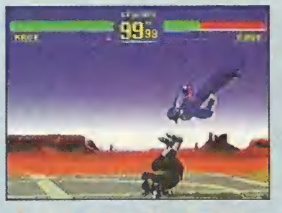
Se tiver chance, use o Splash Mountain para agarrar o oponente

Para nocautear, nada melhor que o D. Upper

KAGE MARU

GOLPES

⇖C - Summersalt Kick
⇨⇨C - Dashing Sweep
⇦↙⇩↘⇨C, ⇨↘⇩↙⇦C - Rolling Sweep para frente e para trás, respectivamente
⇦⇦C - Back Flip Kick
⇩C+D - Leg Slicer
↓⇨C - Knee Smash
⇨⇨S+C+D - Dragon Raid
*⇦S - Tomoe Age
*⇦⇦S - Kage Throw
*S+C+D - Sonic Slam



Jogue o oponente com o Tomoe Age e intercepte-o no ar com o Dragon Raid. Se quiser pode aplicar combos ou golpes a seu gosto

Os golpes Sweep derrubam os inimigos de defesa alta

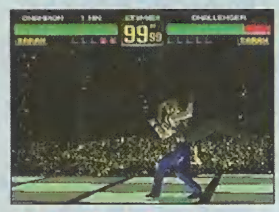
O Summersalt Kick serve para contra-ataque

SARAH BRYANT

GOLPES

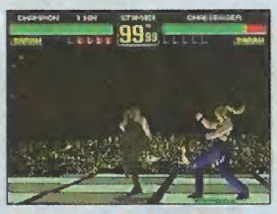
⇖C - Summersalt Kick
⇨⇨C - Dashing Knee
↓⇨C - Floating Kick
⇩C+D - Leg Slicer
⇨C - Knee Blast
⇨S - Rising Elbow
⇖⇖C pressionado - Escape Roll Kick
SSSC, ⇨SC, ↘CC, ↘CCC, SS⇑, SSS⇖C, S↓C - Combos
*⇨⇨S - Neck Breaker Drop

Quando o oponente ameaçar reagir, mande um Summersalt



Use o Neck Breaker Drop a média distância

Sarah tem uma grande variedade de combos de grande dano



O Mirage Kick (↘CCC) impede a aproximação

JACKY BRYANT

GOLPES

⇖C - Summersalt Kick
←S - Back Knuckle
↙S - Slunt Knuckle
⇨⇨C - Hammer Kick
C+D - Spinning Kick
⇩C+D - Leg Slicer
⇨C - Knee Kick
⇨S - Rising Elbow
SSC, SSSC, CC, ⇨SC, ↙SC, SS→S, SS←S, SS→SC, SSS⇖C, S↓C, ←S↓C, ↙S↓C - Combos
*⇨⇨S - Neck B. Drop

Jacky é o lutador que mais tem combos. E são de difícil defesa

O truque manjado do Summersalt também funciona com Jacky

Combinação: comece com um Slunt Knuckle e siga com Hammer Kick ou Summersalt ou Neck Breaker Drop ou Low Spin Kick (↓C)

GRANDE CONCURSO

SUPER GAMEPOWER

Dá a Dica

Super Gamepower está decidida a testar sua memória e deixar você faturar 10 prêmios de fazer o Ryu abrir os olhos de vez. No Grande Concurso "Super Gamepower dá a dica" você vai provar se é bom mesmo nessa maravilha que os simples mortais rotularam de videogame. Leia o Regulamento e participe.

REGULAMENTO

1. O **Grande Concurso Super Gamepower dá a dica** é aberto a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.
2. O **GrandeConcurso Super Gamepower dá a dica** englobará as edições 11 e 12 de Super Gamepower. O leitor poderá participar com 1 ou 2 cupons, desde que originais.
3. Para participar, basta identificar a **Palavra Chave** que completa a dica da 3ª fase do jogo "*Pirates of Dark Water*". Para isso, o leitor deverá responder a 10 perguntas propostas no jogo de Palavras Cruzadas. Depois, é só preencher o cupom com seus dados pessoais, responder qual é a Palavra Chave e enviar, dentro de um envelope, para GRANDE CONCURSO *SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA*, Caixa Postal 9442 - Cep 05999-999 São Paulo, até 30/03/95, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.
4. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas do çoncurso.
5. O sorteio será feito em ordem decrescente, où seja, o 1º sorteado fica com o 10º prêmio e assim consecutivamente.
6. O sorteio dos prêmios será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, entre os participantes que responderem corretamente a pergunta "**Qual é a palavra chave que completa a dica?**", no dia 04/04/95, com livre acesso aos interessados.
7. A relação dos ganhadores será publicada na edição 14 de *Super Gamepower* que circulará em Maio de 1995.
8. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.
9. Serão distribuidos 10 prêmios no total, na ordem especificada:
1º prêmio: **1 TV estéreo 29", com controle remoto**, marca Sanyo
2º e 3º prêmios: **1 videocassete 4 cabeças**, marca Sanyo
4º e 5º prêmios: **1 rádio gravador estéreo com CD**, marca Sanyo
6º ao 10º prêmios: **1 rádio gravador *estéreo sem CD***, *marca Sanyo*

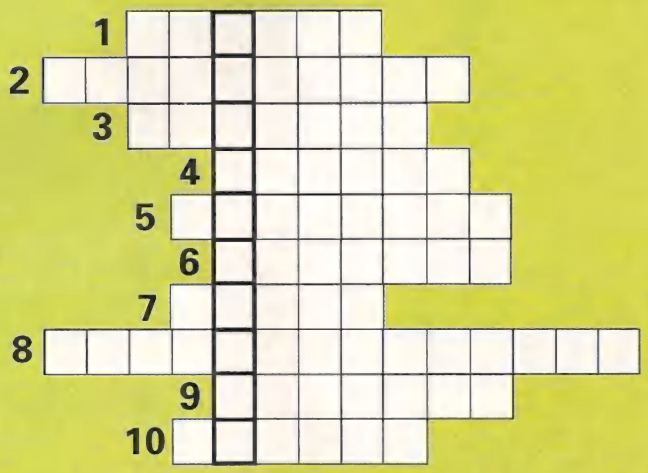
SÃO 10 PRÊMIOS CHOCANTES PRA VOCÊ!

NA EDIÇÃO 12 TEM REPETECO. VOCÊ TEM MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

A PALAVRA CHAVE É A GRANDE DICA!

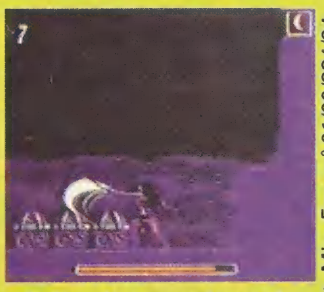
O desafio é o seguinte: você responde as perguntas do jogo de Palavras Cruzadas e identifica a palavra chave, aquela que no final é formada por uma letra de cada resposta. Com essa palavra, você completa a dica que a Super Gamepower está dando e envia o cupom, que é parte integrante desta promoção, totalmente preenchido para GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA, Caixa Postal 9442 - Cep 05999-999 São Paulo, até 30/03/95.

Se a memória falhar, peça ajuda aos amigos, procure um médico. O que você não pode é ficar fora dessa.



Pirates of Dark Water 3ª fase - Cidatel

DICA: no final da quinta sala, suba pela_____. Há itens dos dois lados...



...indo pela esquerda, você encontrará 3 vidas, entre outros itens

Aut. Min. Faz. nº 01/00/334/94.

1- Fabricante de Street Fighter
2- Jogo estrelado por Mogli, o menino lobo
3- Primeiro cartucho a usar o chip Super FX
4- O maior clássico do puzzle
5- Musa dos games e do Chefe
6- Lutador do Street que lembra Bruce Lee
7- Mascote da Sega
8- Melhor revista do universo
9- Irmã de Kitana do Mortal Kombat II
10- Console de Atari

1º prêmio: 1 TV estéreo 29"com controle remoto

2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD

GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER Dá a Dica

Nome:

Data Nascº: Sexo: Prof. do pai:

Possui computador? Sim Não Qual?

Endereço:

Cidade: CEP: Est.

Tel.: CIC (seu ou do responsável)

Qual é a palavra chave que completa a DICA?

BOA NOITE FILHINHO, SONHE COM OS ANJINHOS.

Quem lê *SUPER GAMEPOWER* não dorme no ponto. Aqui tem todas as dicas pra se dar bem nos jogos mais cabeludos. Você fica ligado em todos os golpes, fases, adversários e armadilhas. Com *SUPER GAMEPOWER*, nem anjinho te pega no sonho. Afinal, você nunca foi santo, mesmo.

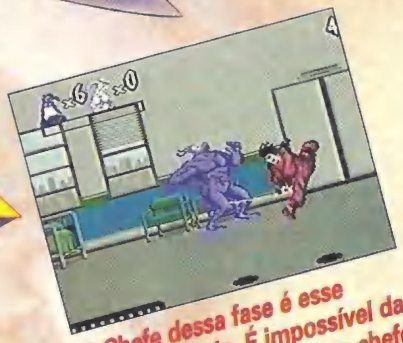
SUPER GAMEPOWER
SEGA • NINTENDO

Nas Bancas

THE TICK

Por Baby Betinho

Jogo de luta side-scrolling, lançado no rastro de **Final Fight**, com uma forte veia humorística. À primeira vista, tem tudo para agradar à tribo dos fighters. Mas não se engane, **The Tick** é gato vendido como lebre. O protagonista é um desajeitado halterofilista trajado de maneira muito suspeita - colã azul celeste, vê se pode!



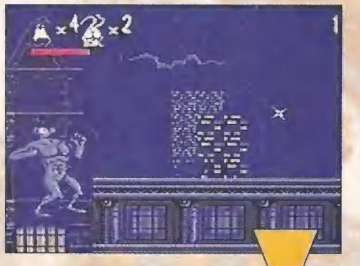
O Chefe dessa fase é esse perigoso ninja. É impossível dar sequências de golpes em chefes de fase, o que torna seu trabalho mais difícil ainda

Você pode chamar o Arthur a qualquer hora. Ele dará um rasante na tela derrubando todos os inimigos

Quando você pegar o ícone de uma mãozinha, um amigo seu virá lutar lado-a-lado com você

Os golpes variam conforme a direção que você aperta no com socos no fim de sequências

Nessa fase, cuidado para não cair do fio elétrico



Se você cair do topo dos prédios, terá de enfrentar um forte inimigo no chão para voltar para cima

THE TICK **2.8**

SNES

FOX KIDS NETWORK

16 Mega - Fases N/D

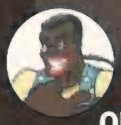
1 jogador

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■			

SALVE OS CHEFES

A jogabilidade é bocejante: golpes simples reduzidos a sequências de soco e chute. Os inimigos são mais do que previsíveis, a não ser os chefes, que contam com mais personalidade na hora da pancadaria. Alguns personagens podem surgir na tela para auxiliá-lo na destruição. O homem-libélula é o único que pode ser acionado nas horas críticas. Colha a mãozinha na tela, ela significa que um ajudante poderá intervir na briga a qualquer momento. Os gráficos beiram o kitsch, desajeitados e repetitivos. O que salva são as sátiras a outros jogos clássicos.

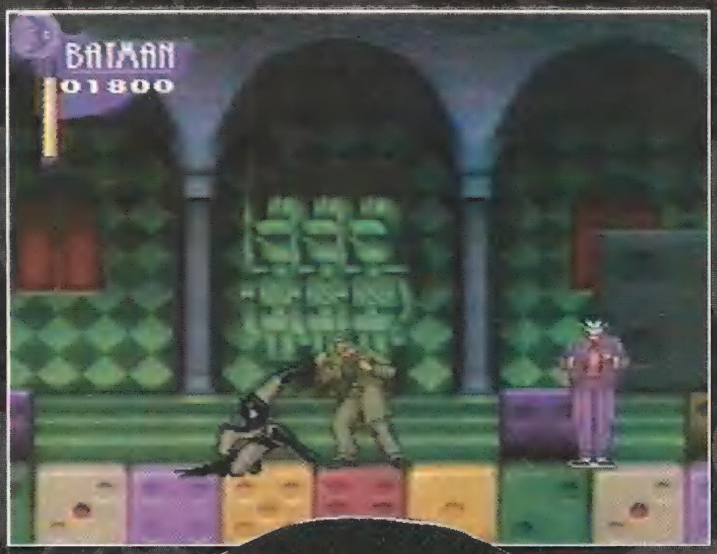


Por Lord Mathias

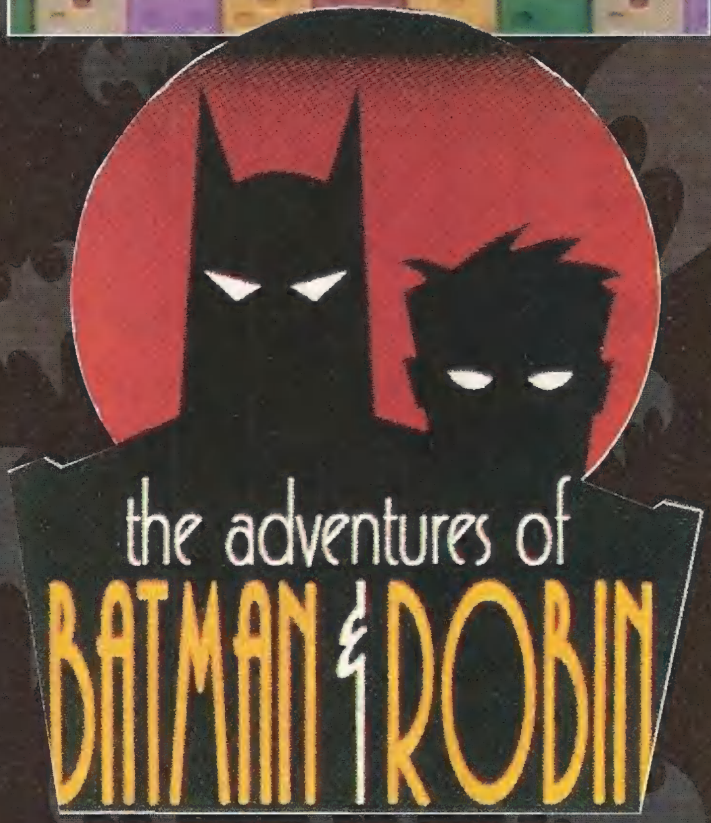
Olha só quem está de volta ao SNes: o Cavaleiro das Trevas e, dessa vez, trouxe com ele o menino prodígio. Dois motivos para comemorar: o primeiro é que esse cart traz o visual dark da "Animated Series" (ver SGP 06). O segundo? Esse é um dos melhores carts de aventura já lançados para o SNes.

SANTA ENCRENCA

Prisioneiros do asilo para insanos de Arkham escaparam (entre eles: Coringa, Poison, Penguin, Mulher Gato) e declararam vingança a Gotham City. Cabe a você, ou melhor, ao Batman, acabar com essa confusão. Cada uma das oito fases (uma com o bat-móvel) usa e abusa dos efeitos do SNes, e às vezes geram surpresas desagradáveis, como paredes que somem deixando espinhos no lugar ou árvores que despencam quando você se prepara para saltar. No estágio 2, se Batman golpear mulheres é punido com perda de energia, uma questão de educação.

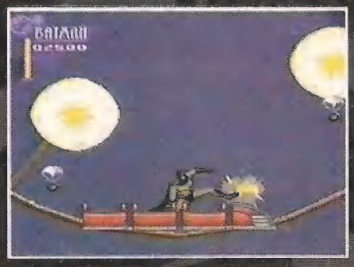


Os gráficos coloridos dão o tom ao jogo



Obviamente, a recíproca não vale, e as moçoilas podem atacar livremente o homem morcego. Na bat-caverna há um arsenal de gerigonças: ganchos, bumerangues, bombas de fumaça, explosivos plásticos, óculos de raio-x, máscaras contra gás. Cabe a você descobrir em que fase cada item é usado. Nesse ponto o cart em nada lembra o seu antecessor, *Batman Returns*, em que a ação se resumia a dar socos. A animação é bem suave, e dá a sensação de um desenho animado. A

DICA: pule rápido para não tombar junto com a árvore



DICA: nesse trecho, permaneça agachado e escape das placas

DICA: após a fuga da mulher gato, use o gancho

excepcional trilha sonora, já faz parte da minha coleção de hits que guardo em casa.

CART PARA COLECIONADOR

The Adventures of Batman & Robin é mais uma daquelas obras primas do videogame. Se você é um faz parte do grupo daqueles caras que estão pensando em vender o seu SNes em busca de um videogame "mais avançado", dê antes uma olhadinha nesse cart. Com certeza ele fará você mudar de idéia.

O bat-móvel não poderia ficar de fora

DICA: no estágio 6, use a máscara contra gás

BATMAN & ROBIN
SNES

4.8

KONAMI

16 Mega - 8 Fases

1 Jogador

Aventura - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

DICA: no estágio 3 (Fowl Play), há algumas bombas no chão que só podem ser vistas com a lanterna

DICA: ainda na mesma fase, você pode pedir auxílio ao menino prodígio usando o interfone

ITENS ESPECIAIS

MÁSCARA CONTRA GÁS:
Reduz o efeito de gases tóxicos pela metade. Usado no estágio seis

LANTERNA:
Ilumina salas escuras. Pressione o botão "A" para mudar o ângulo do raio de luz

ÓCULOS DE RAIO-X:
Excelente para localizar armadilhas e passagens secretas

CHAVE MESTRE:
Abre as portas das salas. Somente disponível nos estágio "Fowl Play"

Obs: itens excluem as tradicionais armas

Uniracers

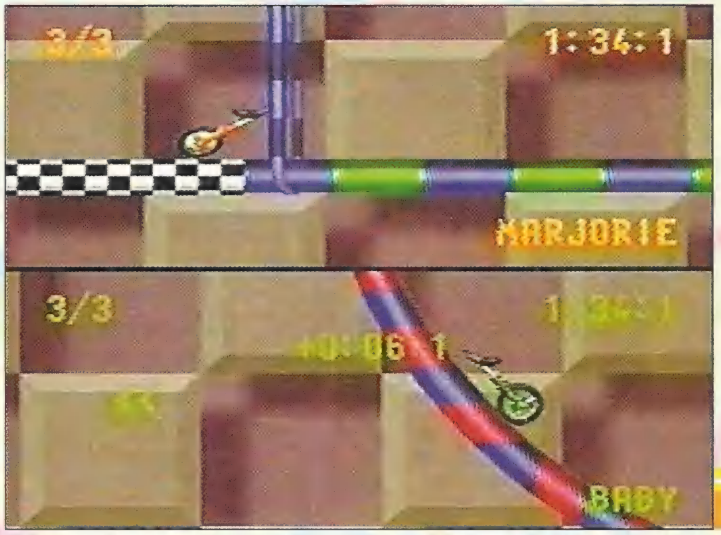
DICA: *para vencer o computador, execute diversos "rolls" (cambalhotas) para ganhar velocidade*

DICA: *no modo de dois jogadores, uma manobra errada pode significar a derrota. Todo cuidado é pouco*

O Chefe toma um vareio da Marjorie logo na primeira prova

Por Chefe

Eu costumo dizer que a Sylicon Graphics está para a computação como o Rolls Royce está para o resto dos carros. A Sylicon está armando uma verdadeira revolução no mercado de audiovisual, principalmente no setor de videogames. O maior exemplo disso é o lançamento de **Donkey Kong Country**, que está batendo recordes de venda pelo mundo afora. A nova produção da parceria Nintendo-Sylicon é **Uniraces**, jogo de corrida entre monociclos em visão lateral multiscrolling. Na verdade, o forte de **Uniraces** é a à animação, ainda que não chegue nem aos pés de **Donkey Kong**.



O modo para dois jogadores é a melhor parte do cart, proporcionando pegas sensacionais

Cada um dos circuitos ao lado é subdividido em cinco pistas que têm graus diferentes de dificuldade

O jogo é dividido em 3 tipos de pistas: Race, Stunt e Circuit. O manual menciona um circuito secreto chamado "Table Top", mas até o fechamento desta edição nosso time de pilotos (cambada de incompetentes!) não conseguiu desvendar. Deixa estar, cabeças vão rolar! Pode-se competir com um segundo jogador em tela dividida ou optar por um versus contra o computador. Faltou algum recurso para acelerar a bike. Para ganhar velocidade e tempo, só usando de manobras e executando os "loops" precisamente. Nervoso!

UNIRACERS

SNES

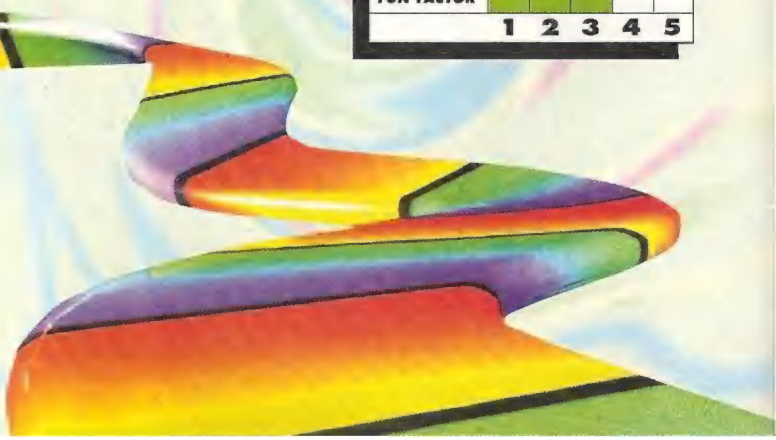
NINTENDO

8 Mega - Fases 40+

1 ou 2 jogadores

Corrida - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		



TIN STAR

28

SNES
NINTENDO
16 Mega - 7 Fases
1 jogador
Tiro - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por Lord Mathias

Hey, cowboys-and-girls, chegou a hora deste velho lobo do deserto contar a verdadeira história de **Tin Star**. O pacato vilarejo de East Driftwood se transformou num inferno trashcore com a chegada de Black Bart e sua gangue de robôs. Um forasteiro, até então desconhecido decide botar ordem nesse galinheiro cibernético e acabar com a festa. Seu nome: **Tin Star**, um xerifão que mistura o topete do ex-Itamar com o visual do Steven Osten (aquele da série Cyborgue). Deu pra sacar que estou falando de um bangue-bangue de mira na tela, daqueles que arrasavam no Master. A grande sacada de **Tin Star** é a opção para se usar 3 controles diferentes (mouse, bazuca ou joystick). Telas variadas e gráficos cartoons em tons pastéis garantem o baile no velho Oeste. Ao todo são sete missões, representadas pelos dias da semana. No decorrer da aventura, muitas fases extras, duelos e pausas para treinar a pontaria. A pontuação é revertida em grana e é medida de acordo com seu desempenho. Para salvar o jogo, só pilando umas verdinhas na mão do delegado. Do resto é só sacar a pistola e triturar.

DICA: *Em algumas fases sua missão será proteger o banco ou a cadeia. Mate rápido os carinhas com bombas e cuidado com inimigos disfarçados*

DICA: *dentro do salão haverá alguns carinhas com reféns. Cuidado para não acertá-los, você pode pagar caro*

Slousey Bros - *um dos chefes mais difíceis do jogo. Ela o confunde com alguns carinhas bons nos barris*

DICA: *recarregue aos poucos sua energia acertando os cantis arremessados*

DICA: *fique esperto, pois são vários os inimigos que é preciso mais de um tiro para matá-los*

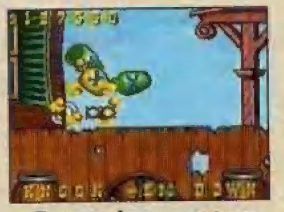
O DUELO

É preciso acertar o tambor do revólver que aparece na tela para sacar o seu

BÔNUS

É uma barra para cada estrela. Não erre e será recompensado com uma boa grana

TREINO



Para treinar, acerte a garrafa até estourar. Não deixe ela cair

WOLVERINE
ADAMANTIUM RAGE

Por Marjorie Bros

Ao criar o time dos X-Men para os quadrinhos, o cast da Marvel Comics decidiu dar vida ao anti-herói por excelência - um justiceiro que usaria de sua fúria incontida e selvagem para combater o crime. Seu nome: Logan, mais conhecido como Wolverine. Sua arma: as afiadas garras de Adamantium, o metal mais resistente do universo. Pertencente ao time azul dos X-Men, liderado pelo indefectível professor Xavier, Wolverine possui habilidades radicais: uma estrutura óssea recoberta de Adamantium, um sexto sentido e poder de cura, que fizeram dele o mais poderoso entre os guerreiros da Marvel e agora dos games.

***DICA:** elimine esse mestre, empurrando-o até o poço. Para isso, dê repetidos chutes*

BARRA PESADA

Quem decidiu fazer justiça à fama de **Wolverine** e trazê-lo para o videogame - já estava mais do que na hora - foi a Acclaim, responsável por jogos de sucesso como **Mortal Kombat**, **NBA Jam** e **Aliens**. Grande sacada! O retorno é garantido: basta saber que nos States este indócil samurai divide os louros de herói mais popular com personagens do naipe de Spiderman e Batman. Os técnicos capricharam, e muito, nos gráficos deste multi-scrolling de luta. Os bonecos são grandes, com um excelente trabalho de sprites. Já os backgrounds se repetem no decorrer das fases-labirintos, com raras mudanças. O som tem um bom pique para acompanhar a ação. Além de Wolverine estão presentes outros supervilões do universo X-Men, incluindo Shinobi Shaw e Deathstrike. Armadilhas, plataformas que desabam e robôs assassinos. Não vai faltar ação pra ninguém.

***DICA:** atire onde está o piloto para destruir este helicóptero*

FORA DE CONTROLE

Nem tudo é perfeito em **Adamatium Rage**. Os controles por exemplo, são enlouquecedores. Gasta-se

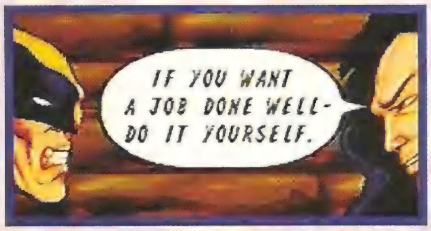
***DICA:** destrua o compartimento central, abra a passagem mais acima e siga adiante*

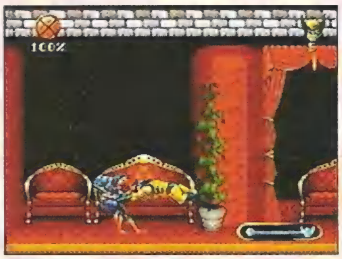
***DICA:** dê um kamikase e não pare para não tomar tiro*

muito tempo para realizar um movimento com perfeição - o herói desliza muito pelo chão. Basicamente são três tipos de golpes: o salto e rodopio, as garras e os chutes. Mas, se não fosse pelo controle, o jogo seria fácil demais, ridículo. Ponto, negativo.

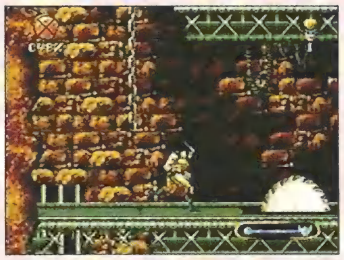
A HORA DO ASSASSINO

Chegou a hora do gamer brasileiro conhecer melhor este herói fascinante. E o melhor modo de se apresentar é controlando os seus golpes fase a fase, curtindo juntinho. Não marque touca e vá conferir antes que tudo se acabe num pulo só.

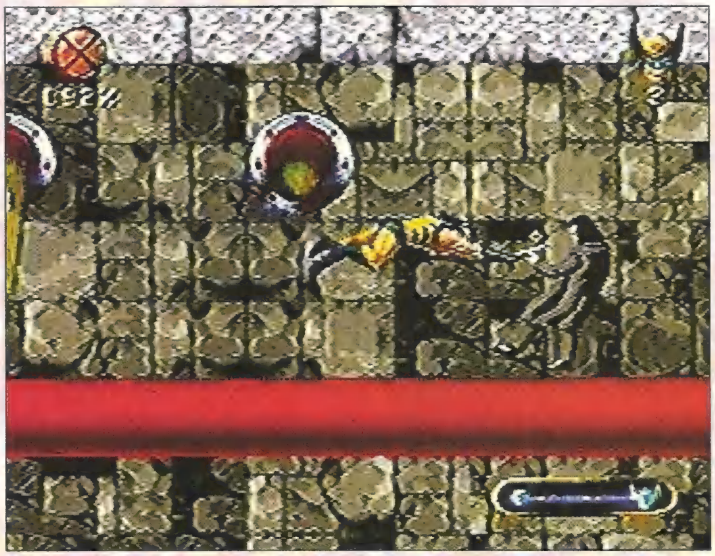




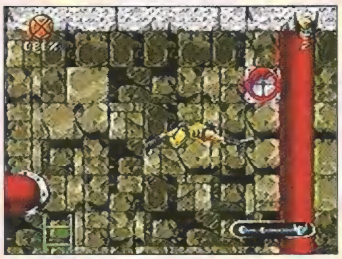
DICA: se encontrar portas fechadas, vasculhe. Até lustres podem abri-las



DICA: para sair daqui, desça tudo o que der e vá à direita. Há várias correntes penduradas



DICA: para fazer este mergulho basta pôr para diagonal inferior e acionar o botão A

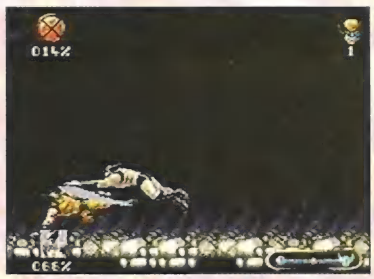


DICA: desative todas as chaves e ventiladores. Eles vão livrá-lo das gosmas e abrir passagens

DICA: para agarrar em paredes, árvores e correntes, pule e, no alto, aperte o botão C

Fique esperto com os Ninja que nascem do chão, eles são muito perigosos

Não se preocupe em matar as piranhas voadoras. Elas tomam muito seu tempo e vida

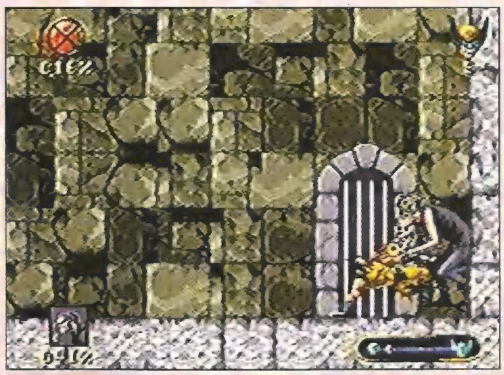


Muito cuidado com o seu sósia. Ele é muito mais forte e rápido do que você pode imaginar. Passe por ele e alcance à última fase

PASSWORDS

2ª FASE- MARIKO
3ª FASE- SILVER FOX
4ª FASE- DEPARTAMENT H
5ª FASE- MADRI POOR
6ª FASE- ASANO
7ª FASE- THE HUDSONS

DICA: detone o monstrengo para abrir a passagem. Para isso, encoste-o na parede e desça-lhe o pau



WOLVERINE **3,5**

MEGA

ACCLAIM

16 Mega - 8 Fases

1 jogador

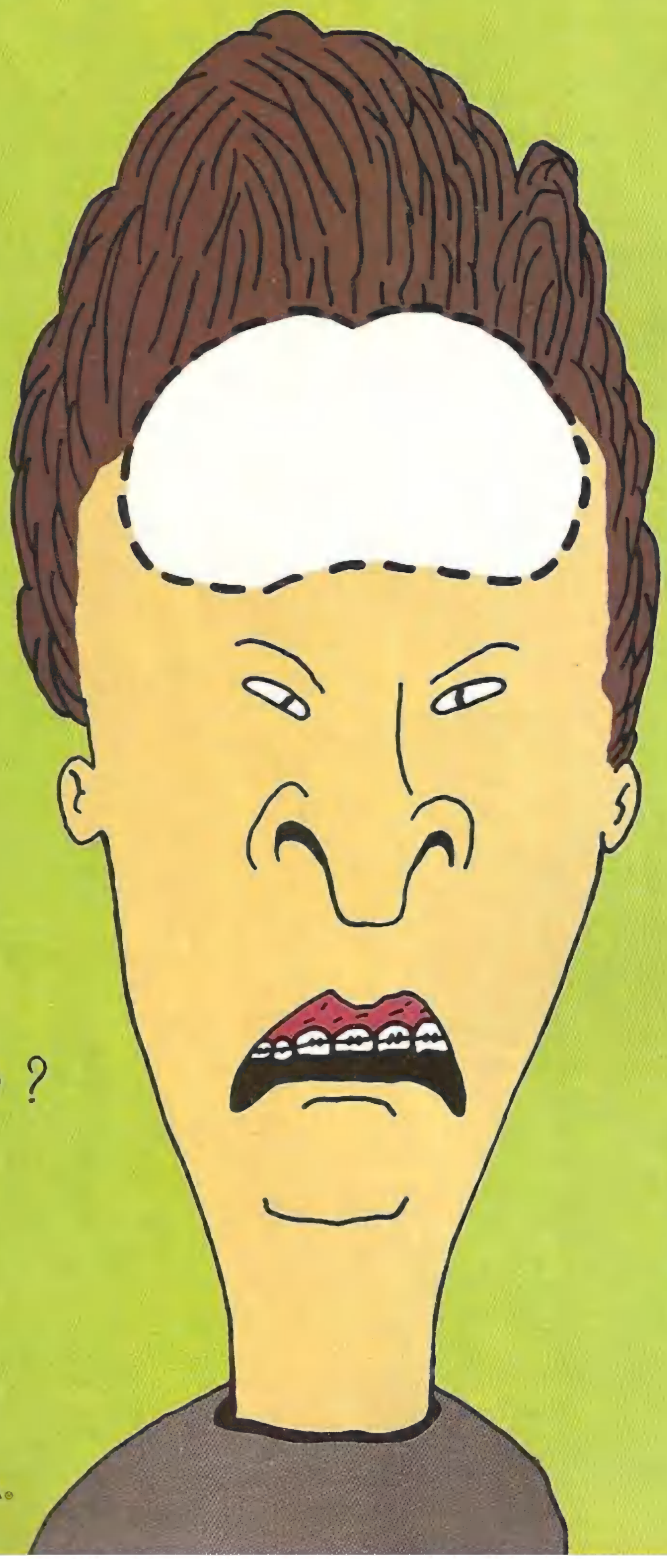
Ação - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Campanha de Cérebro

© 1994 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. "MTV: Music Television", "Beavis and Butt-Head" e todos os personagens relacionados são marcas registradas de Viacom International Inc.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS



HEI BEAVIS, O QUE É CÉREBRO ?

É UM TIPO DE MINHOCA QUE FICA NA CABEÇA, HEH, HEH.

SEGA

VIACOM NEWMEDIA

doação

MTV's BEAVIS AND BUTT-HEAD™

para Mega Drive

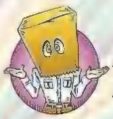
FOX

Precisamos da sua massa cinzenta nesse game. Ou esses dois nunca vão achar os ingressos para o show do GWAR.

☐ SIM. Eu quero dar uma força para os dois nós cegos aí do lado no game Beavis and Butt-head. Sim. Na minha mão eles vão achar os pedaços dos ingressos para o show do GWAR. Sim. Eles também vão fritar ratos, infernizar as enfermeiras e arrotar na cara do guarda. Não. Eu não acredito em duende.

RECOMENDADO 13 ANOS PARA MAIORES DE

TEC TOY



Por Gamer Desconhecido

Embora não seja uma ameaça aos grandes da Sega, os gráficos luxuosos e plataformas desafiantes (que lembram **Sonic**) fazem com que o nosso novo herói mereça o seu lugar no céu.

A CHANCE DE VIRAR ASTRO

Mais uma vez, maldosos alienígenas invadiram um planeta, que atende pelo singelo nome de Flora. Você é Ristar, uma valente, e brilhante estrela (no sentido literal da palavra). Ristar deve viajar através de cada planeta e usar o seu repertório de movimentos especiais para libertar os desmiolados habitantes. Cada um dos 7 planetas por onde Ristar viaja tem obstáculos e inimigos variados. Em "Undertown" (reino subaquático) há fortes correntes marítimas e tubos mortais que lançam projéteis no nosso herói. Já em "Sonata" os habitantes estão mais interessados em derrubá-lo ao chão do que fazer boa música. Uma das diferenças desse jogo é que você pode fazer uso dos braços de Ristar, sendo possível agarrar e jogar os inimigos ao chão. O nosso atleta pode ainda nadar, pular e escalar paredes e ladeiras. Encontre os "Star Handles" para ganhar um ataque meteórico, ficando invencível por segundos. Muitas vezes essa estrela também leva a estágios bônus. Os movimentos são simples e precisos, resumindo-se a um botão. A queixa fica por conta da velocidade que não chega nem aos pés de Sonic ou de seu companheiro, Knuckles. Ristar é um game ultra colorido e com gráficos no estilo cartoon. Os inimigos são astutos e os cenários ricos em detalhes. A animação está longe de ser o forte desse cart, mas não deixa de ter a sua graça. A trilha sonora acompanha o ritmo de cada fase, sem nada de especial.

MEGA
RISTAR
Sega

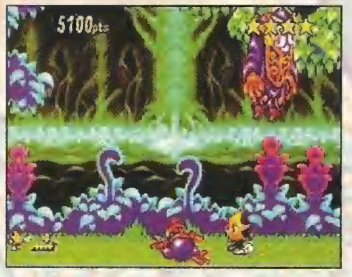
Bonitos gráficos e boa diversão ajudam esse aspirante ao estrelato a entrar para a constelação da Sega.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.5	4.0	4.0	Inician.

Preço US$ 60,00)
16 Mega
Já disponível
Ação/Aventura

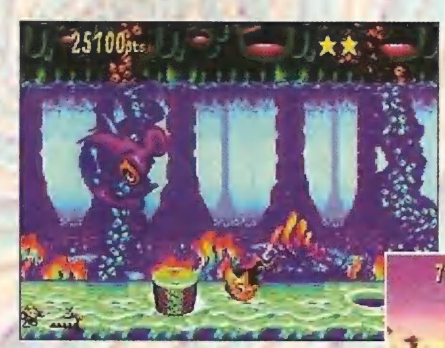
2 Jogadores
7 Fases
Multiscrolling
Visão Lateral

***DICA:** no planeta Flora, procure no interior de pequenas fendas e tenha algumas surpresas. Algumas boas, outras más*



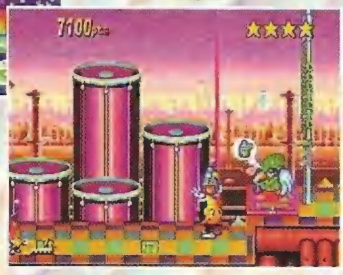
***DICA:** para eliminar o chefão do planeta Flora, pule e agarre o pássaro. Em seguida, jogue-o no chão*

***DICA:** no planeta Scorch, você encontrará um chefe que aparece numa série de buracos. Antes de atacá-lo, decore a ordem de aparição*



***DICA:** aqui o segredo é bater até abrir todos os buracos. Sem água, o Cabeça de Martelo ficará indefeso*

***DICA:** no planeta Undertow, pressione o botão "C" para nadar rapidamente para a direita (isso quando você chegar na área com a corrente). Use os desníveis para alcançar o cano e acabar com a corrente*



***DICA:** carregue os ovos azuis para os pássaros no planeta Sonata. Só assim eles o deixarão passar. Use as alavancas e os ventiladores para manter os ovos imunes aos inimigos*

***DICA:** para mover os ovos nesse ponto, ponha-os sobre os botões, mantenha-se do lado direito da porta e então agarre o ovo rapidamente antes que a ela se feche*

ESTRELA CADENTE

Apesar do bom visual e da jogabilidade esperta, **Ristar** não é páreo para os feras do joystick. Mesmo no último nível , os veteranos chegarão sem problemas às fases finais. Todavia, não é jogo para terminar numa tacada só. **Ristar** pode não ser a nova supergaláxia dos games, mas é uma boa escolha para os jogadores menos experientes.

Por Captain Squideo

Comemorem, fãs de Bomber, o herói do barulho acaba de aterrizar no planeta Mega Drive, e não vai decepcioná-lo. Novas fases, inimigos e uma infinidade de truques fazem dessa a melhor versão já lançada.

BOMBA À VISTA

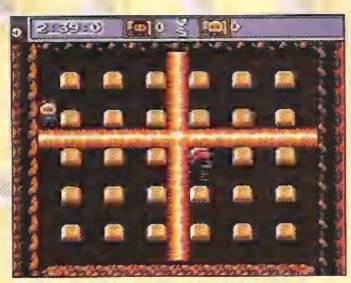
Se você pensava que o conceito Bomberman já havia mostrado tudo o que podia, se enganou. A Sega revitalizou o garoto explosivo com uma grande aventura. No modo para um jogador você deve escapulir de campos labirínticos, armando bombas para destruir criaturas estranhas e alcançar a saída antes de o tempo se esgotar. Esse modo lembra o **Super Bomberman 2** (para SNes). A diferença está nos níveis que, aqui, são novos e mais complexos. No consagrado Battle Mode, você pode disputar com três amigos, desde que tenha o adaptador para 4 controles. Na disputa você conta com conhecidos power-ups como o multibomb (bombas múltiplas) e o kicker (chute).

MEGA
MEGA BOMBERMAN
Sega

B-Man faz uma explosiva primeira aparição no Mega. Com novos itens e fases desafiantes, essa versão está no topo da classe.

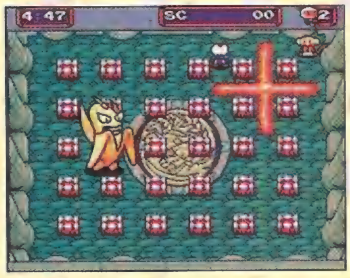
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	4.0	4.5	Interm.

Preço US$ 50,00
8 Mega
Já disponível
Quebra-cabeça
4 jogadores (com adaptador)
5 áreas
Multiscrolling



***DICA:** de posse do "fiery", as explosões estendem-se completamente através do campo. Procure um lugar seguro após acioná-las*

***DICA:** pontes são sinônimo de segurança. Arme bombas em ambas as extremidades e pule em direção à ponte para proteção*



***DICA:** acabe com esse banana eliminando o seu comparsa macaco e preparando armadilhas no canto do cenário. Cuidado, um simples toque no chefão e você já era*

***DICA:** o seu boneco é mais rápido que os demais inimigos. Use essa vantagem para cercar seus oponentes com bombas*

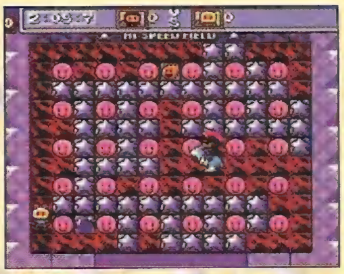
O uso desses itens requer uma boa estratégia. Os novos power-ups são um tanto quanto exóticos: animais que permitem cavalgar pela tela. Esses são os toques que completam a versão corpo-a-corpo, que é a melhor parte do cart.

GRÁFICOS BIRIBA

Os gráficos e sons são...bem, esse nunca foi o ponto forte da série, não espere grande coisa. O homem em pessoa e a maioria dos inimigos são bem pequenos e possuem uma movimentação robótica, tipo dois quadros. O colorido e as telas de fundo fazem jus ao sistema 16 Bits, pelo menos. Uma persistente música chateia o modo de batalha, mas ela apresenta variação no modo convencional. Bem que poderiam ter acrescentado mais sons ou vozes para melhorar a parte sonora. Apesar do visual simples, esta é a versão mais difícil lançada até agora. Você ficará surpreso com as armadilhas do modo para um jogador. Não há seleção de dificuldade ou caracteres especiais, você se vira com o que tem. O mesmo ocorre no Battle Mode. O jeito é gastar um pouco de dedo e adquirir prática. Em pouco tempo você estará detonando.

MEGA BOMBERMAN

GAMEPRO DIRETO DOS USA



***DICA:** no campo de alta velocidade, o boneco se torna tão veloz que o maior perigo é estourar a si próprio. Fique atento!!*

***DICA:** o nosso herói não é muito chegado em água. Antes de aventurar-se por esse terreno, certifique-se se há tempo suficiente para a travessia*

AVANTE, BOMBERBOY

ANIMAL POWER-UPS

Branco: pulo alto

Verde: Mais velocidade

Amarelo: chuta blocos

Rosa: ele dança

Azul: chuta bombas

Por Capitão Squídeo

Detonando a galáxia CD está *Soul Star*, uma nave de escolta que lhe dará as sensação de estar viajando através do espaço sideral. Gráficos e músicas da pesada, ajudam você a alcançar as alturas, mas a jogabilidade e velocidade que não chega a um "warp", não deixam você bater a cabeça no teto.

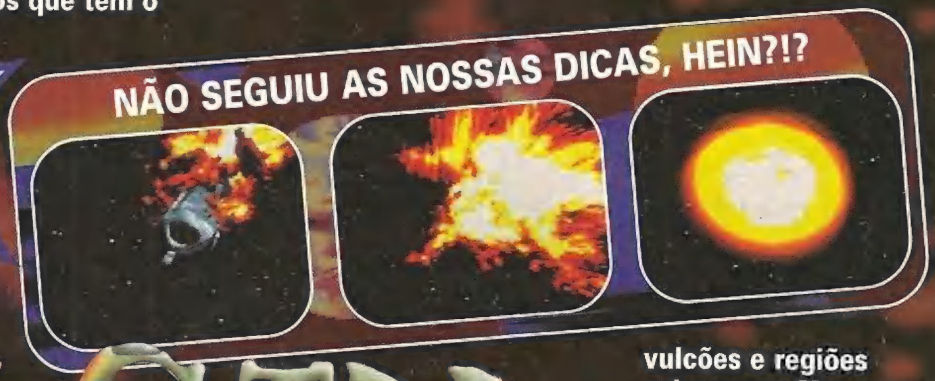
GAMEPRO DIRETO DOS USA

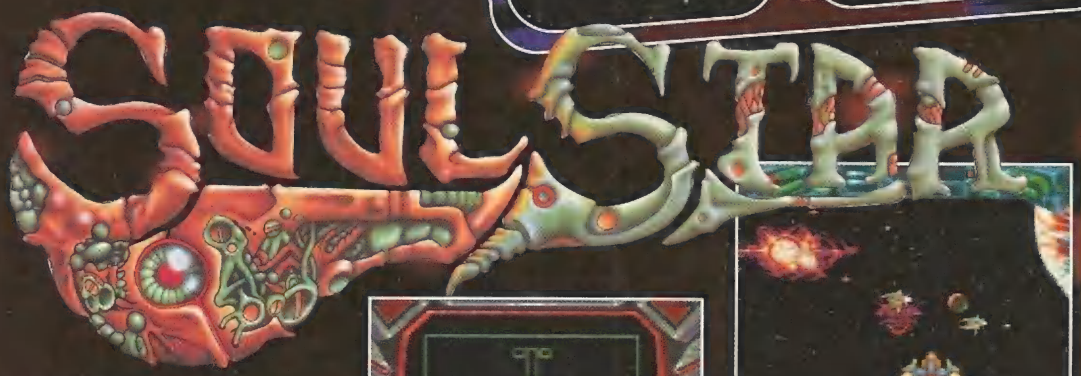
PERSEGUIÇÃO

Soul Star põe você atrás de três veículos futurísticos: um Walker, um Turbo Copter e um caça interestelar, que se transformam conforme o tipo de terreno em que você estiver. A mutação é automática, diferente de *Vortex* (*SGP* 6), em que se pode escolher a nave. No espaço você voa ao encontro de inimigos que têm o hábito de dar a volta e atacar por trás. Em terra, você anda livremente em qualquer direção, como os oponentes atiram de todas as direções. As várias naves são boas, mas lentas. Apesar da variedade mantê-lo interessado, os controles não satisfazem veteranos ases do espaço. Cada nave responde diferente e tem suas próprias características (o Copter vai em reverso, por exemplo). Mas as fases interestelares, que dominam a ação, confinam você a uma invisível caixa e prejudicam o game. O modo dois jogadores não significa duas naves, mas sim um piloto e um atirador, uma outra limitação que o jogo apresenta.

A BUSCA ESTELAR

A maior parte dos gráficos é estonteante. Algumas cenas de ficção lembram os jogos de tiros do 3DO como *Total Eclipse*. Você voará por cinturões de asteróides, vulcões e regiões submersas. Mas a sua nave e seus tiros confundem-se com o cenário. Vozes claras anunciam cada missão. Há ainda uma marcha estelar, no estilo Star Wars, nota 5. Os velhos cowboys do espaço vão apreciar *Soul Star*. Já os candidatos à "Luke Sky Walker" vão sofrer um pouco com os controles.





DICA: *siga as instruções de seu computador de bordo. Ele dirá qual sua missão e as suas dificuldades*

As naves inimigas são fáceis de atingir. Espere elas entrarem no campo de sua metralhadora

DICA: *nessa fase, você pode ver os seus tiros melhor caso se mantenha próximo ao chão. Suba apenas para destruir inimigos mais pesados*

Veja se há fumaça na cauda e sua nave. Se houver, sua nave está prestes a explodir

DICA: *dentro da nave inimiga, fique de olho no mapa localizado no topo e procure o computador central*

DICA: *o seu Walker mira automaticamente, por isso concentre-se nas manobras. Use o pulo (botão C) para obter uma posição vantajosa*

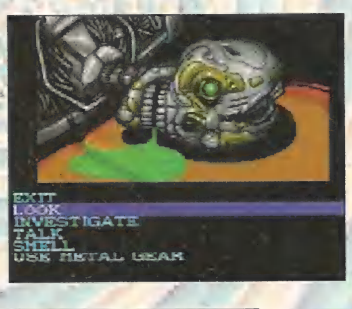
SEGA CD
SOUL STAR
Core Design

Diferentes naves levam você por uma galáxia colorida e detalhada. Lento, mas devastador.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.5	4.0	Avanç.

Preço US$50,00
CD
Já disponível
Tiro
2 jogadores
20 fases
Visão: atrás da nave
Multiscrolling

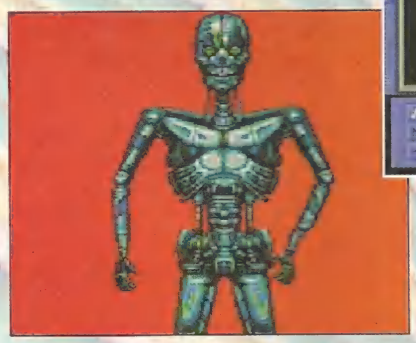
SNATCHER



***DICA:** use o comando "look" sempre que for possível e imaginável. Ao contrário dos outros comandos ("move" e "use"), ele mostra de imediato tudo o que você pode fazer*

Por Marcelo Kamikaze

Em um futuro cyberpunk, a poluição está intolerável para seres humanos comuns. Estas são as condições da cidade de Neo Kobe, que acaba virando o habitat preferido dos Snatchers (robôs cibernéticos que usam pele e sangue humanos como



A sua missão: exterminar os Snatchers

revestimentos). Você é o personagem principal dessa história, e deve se virar para descobrir quem é ou não alienígena.

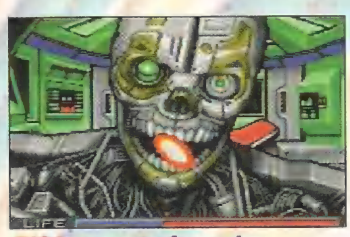
Snatcher para Sega CD é uma adaptação da Konami de um grande sucesso para PC Engine no Japão, onde ganhou um "status cult" pelo fator sanguinário do game. **Snatcher** exige buscas diretas. Mesmo viajando por uma infinidade de lugares em Neo Kube, o jogo é estritamente linear,

***DICA:** leia o ID de Jordan atenciosamente. A mesma atenção deve ser dada para Katrina, Napoleon e Jean*

exigindo paciência para solucionar os enigmas. Matar as charadas exige sempre um pouco mais do que o seu cérebro pode oferecer. Como em todo bom RPG, você interroga a todos em buscas de pistas e informações para desvendar a trama. Para isso, há um

***DICA:** o "junker blaster" requer toques diagonais no controle. Aprenda a calcular a distância de cada toque*

menu de fácil utilização e com diversas opções como olhar, mover e investigar. Cabe a você descobrir a opção certa para cada local. Muitas vezes atira-se antes e pergunta-se depois. Os inimigos podem aparecer sozinhos ou em bandos. Mas sempre irão oferecer um grande perigo para você. O controle e o game play são bem simples. O forte é a história. Os gráficos e animação não ficam atrás e são bem ao estilo oriental. Não jogue após as refeições, pois são comuns cabeças cortadas, cães que explodem e



***DICA:** o ponto fraco dos Snatchers é a cabeça*

e assassinatos violentos. O som mostra aquilo que você espera de um CD. Vozes claras e uma boa música, só que conservadora.

O FUTURO É SNATCHER

Esse é mais um CD que deve entrar para a galeria dos grandes da Sega. Para os amantes do tema, o melhor no gênero até agora. Para quemnão conhece o universo cyberpunk, aqui está o bilhete de entrada.

A VIDA EM NEO KOBE

SNATCHER **4.5**

SEGA CD

KONAMI

CD

1 jogador

RPG - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Slo Mo

Todo jogo de luta tenta criar sua própria forma de arte marcial. Com **Supreme Warriors**, a Digital Pictures decidiu ir direto à fonte. Este jogo de perspectiva em primeira pessoa usa atores reais e foi totalmente filmado nos estúdios Shaw Brothers, em Hong Kong, famoso por seus filmes no gênero. A produção capta a essência de um filme de kung fu, mas os controles complicados podem decepcionar os fãs de "fighting game".

DICA: *o "Palm Strike" ou socos podem bloquear um ataque*

Dê ouvidos ao Mestre Kai e Yu Ching

DICA: *o Senhor da Terra (Earth Warlord) é o oponente mais forte, não comece sua jornada por ele*

DICA: *Swei-Jin é suscetível a chutes*

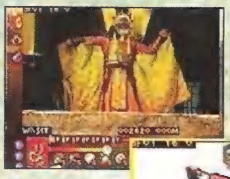
USA

Supreme WARRIOR

The Warrior Way

Ataque o Senhor da Terra de perto

O Senhor do Fogo aceita ganchos na cabeça



O Senhor do Vento comete um grande erro ao dar as costas

Você precisará de habilidades especiais contra Fang Tu

DICA: *não faça movimentos à toa e economize o seu "Chi Power".*

DICA: *procure por "Babalities"!!!*

DICA: *aprender a bloquear é a chave para a sobrevivência já que você só pode desferir golpes em alguns momentos. Um bom bloqueio também aumenta o seu "Chi Power"*

APRENDIZ DE BRUCE LEE

Você é um jovem chinês estudante de artes marciais, que tem de reaver uma máscara mágica em posse do mercenário Fang Fu. No caminho, três mestres de guerra e seis guarda-costas, devem ser combatidos, um a um. Para isso você deve fazer uso de suas habilidades e poderes especiais. O visual e o som são excelentes. É como estar dentro de um filme de Bruce Lee, com direito a vilarejos chineses e lutadores voando. Os convincentes atores mostram suas habilidades com apropriados diálogos dramáticos. A produção "top" e as autênticas cenas de luta têm os seus méritos, pois obrigam o competidor a completar a sua busca.

MESTRE DOS CONTROLES

Os controles complicados de **Supreme Warrior** requerem uma suprema prática. De fato, você se sentirá um aprendiz de artes marciais até conseguir executar os dez socos e chutes básicos e os três tipos de defesa. Um simples movimento requer um botão, direcional e um dos botões superiores. Para aqueles que costumam alugar jogos, um aviso: não deixe de pegar o manual. Ao terminar esse cart você será mestre na prática do contorcionismo com os dedos. Os comandos demoram a responder, mas logo você se acostuma. Para completar, os complicados golpes só podem ser aplicados durante certos momentos da batalha.

TEATRO DE KUNG FU

Fãs do gênero kung fu, se se apaixonarão por **Supreme Warrior**, a chance de ser estrela de um filme de Bruce Lee. Mas para isso é preciso paciência.

3DO
SUPREME WARRIOR
Digital Pictures

Sua paciência, bem como o seu kung fu, devem ser fortes para vencer esse jogo de artes marciais de visual excepcional.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	3.5	4.0	Avanç.

Preço não disponível
CD
Já disponível
Luta
1 jogador
Visão em primeira pessoa

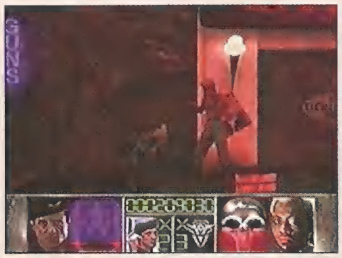
3DO

Por Marjorie Bros

Em **Demolition Man**, Sylvester Stallone, o estereótipo do carcamano de academia, faz o papel de John Spartan, um policial que tem como missão viajar para o futuro e capturar o criminoso Simon Phoenix, estrelado por Wesley Snipes. O filme é um pastelão hollywoodiano de, amargar - muitos tiros e pouca história. A Virgin conseguiu o que parecia impossível: transformar o filme em algo possível de jogar no 3DO. O processo de criação é bem interessante. O primeiro passo foi escolher as cenas do filme para o videogame. Você assiste à sequência original e em cinco missões intermediárias controla a aventura. As missões representam uma grande diversidade de genêros: há estágios de tiro à **Lethal Enforcers**, perspectiva em "first person" como em **Doom**, luta à **Street** e um curto estágio de pilotagem. As músicas são as do filme, com qualidade CD. Pode ser considerado o primeiro game interativo para 3DO, já que **Jurassic Park** não segue o enredo do filme.

Os efeitos sonoros são bem realistas, principalmente para os felizardos possuidores de uma TV com Dolby Surround

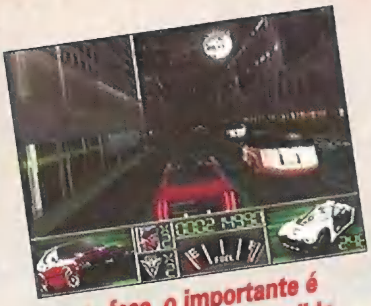
DICA: memorize os locais onde há itens, eles não mudam



DICA: nos três confrontos acima, ganhe usando a seguinte sequência: chute no peito e rasteira

DICA: para matar Simon, atire no lustre branco

Essa não, Stalone descobre Doom. Siga o Simon até a saída



Nesta fase, o importante é alcançar o carro do bandido

Sai dessa Stallone, abra uma SuperGamePower

DICA: espere Simon atacar (geralmente com chute) e dê, rapidamente, uma rasteira

Vá com calma, isso é apenas um jogo

DEMOLITION MAN — **4.2**

3DO

VIRGIN

CD - 5 fases

1 jogador - Passwords

Vídeo Interativo

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Zool 2

Por Capitão Squideo

Zool está de volta e o Jaguar é que tem a honra de sua visita. Rápido e engraçado, **Zool 2** é outra frenética farra no maluco reino da Candylândia.

TUDO AZUL COM ZOOL

Se você está na ativa nos 16 bits há algum tempo, já deve conhecer este ninja espacial que vive na dimensão "N" e combate o maléfico Krooll Tal. Como Sonic, Zool é saltador e veloz e mora em um imaginário e perigoso mundo colorido. O "2" que segue o título significa mais do que uma segunda aventura. Mostra com quantos heróis você pode participar. A nova companheira de Zool, chama-se Zooz. Com suas habilidades você poderá alcançar áreas inatingíveis para Zool. As qualidades da dupla colocam esse cart no topo dos jogos de plataforma para o Jaguar. A velocidade do jogo fará você tirar as mãos do controle em alguns instantes. Comece com calma. Zool passa por maus bocados até você aperfeiçoar todos os movimentos. Por isso, pegue leve.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

PADRÃO DISNEY

Os gráficos são como um sonho dentro do universo Disney. O mundo lembra uma loja de doces e brinquedos, uma herança das versões para 16 bits.

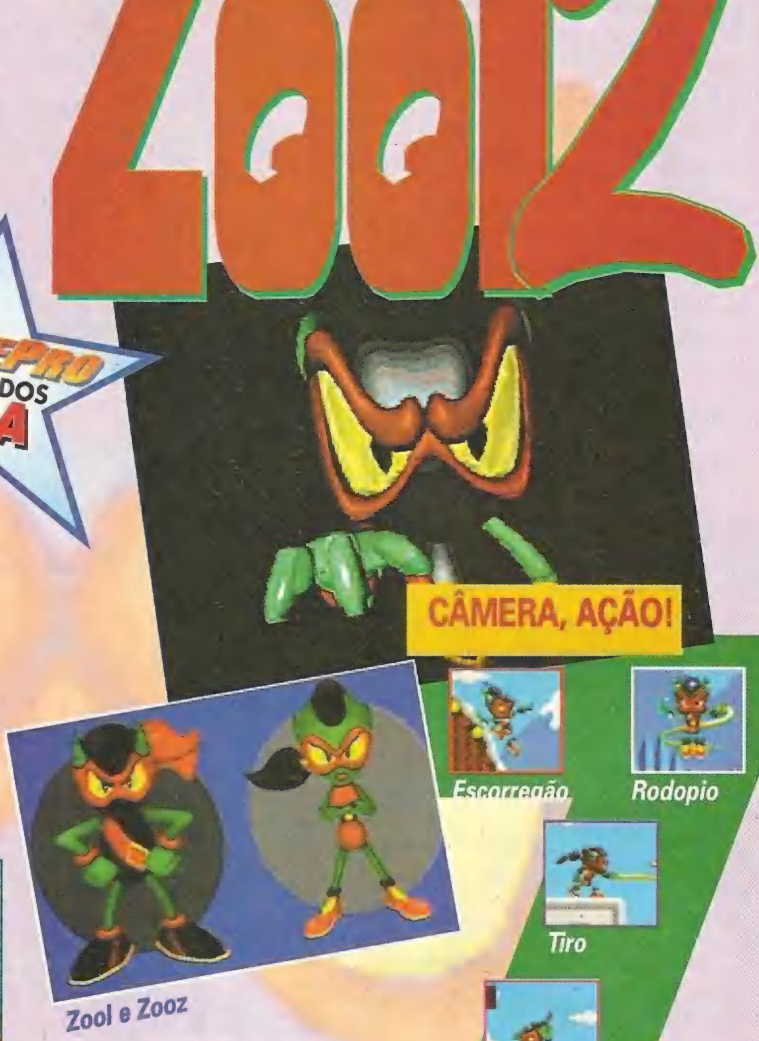
***DICA:** o spin (giro) de Zool é uma arma efetiva de defesa que o torna invencível frente à maioria dos inimigos*

***DICA:** no estágio 2 do lago Swan, pule para fora do pilar à direita, escorregue na ladeira e estoure a parede junto ao solo para encontrar uma vida extra*

***DICA:** na tela de opções, desligue a inércia. Isso evita que Zool escorregue após pegar velocidade*

Não demore sobre essas pontes do lago Swan, pois elas irão desmoronar

***DICA:** atire nas paredes, pode-se achar uma passagem secreta*



Zool e Zooz

Mas tudo é mais trabalhado e maior no Jag. É uma pena o nosso herói não ter um pouco de humor e personalidade. Os sons roubam a cena. Há uma infinidade de efeitos sonoros, engraçados o bastante para fazer vários filmes dos 3 Patetas. Apesar do visual alegre e atrativo, ir até o final não será fácil. Sem "saves", você terá que gastar tempo para pegar as manhas de cada fase. Mas há razões de sobra para grudar nesse jogo. Toneladas de fases e itens secretos recheiam cada estágio. Te cuida Sonic, aí vem Zool!

JAGUAR
ZOOL 2
Atari

TEEN AGES 13+

Zool volta com uma nova companheira. Velocidade, gráficos e diversão fazem dele o melhor jogo no gênero para Jaguar.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.0	4.5	Avanç.

Preço US$ 50,00
16 Mega
Já disponível
Aventura
2 jogadores
6 níveis
Visão lateral
Multiscrolling

Baby Game É Pra Quem Detona Desde Pequeno

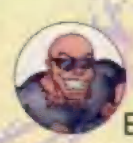
O SEU VIDEO GAME CASEIRO PODE SER LIGADO NA BABY GAME

Baby Game

Baby Game é um gabinete profissional que já vem com TV e pode ser equipado com todos os video games existentes no mercado. As suas medidas são reduzidas, cabendo assim em residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets e principalmente no orçamento do seu pai. Peça já o seu.

"Eu Sou"

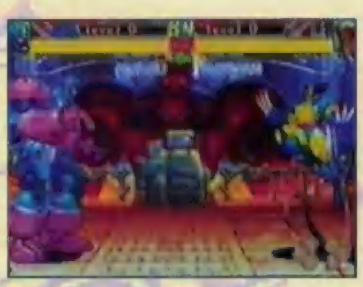
"EU SOU" INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - São Paulo - Capital
Fone: (011) 270-6133 - Fax: (011) 278-6970



Por: Baby Betinho

Está aí! Um jogo destruidor, fruto de uma união de arrasar. Capcom, famosa por seus jogos de luta, e X-Men, a série de quadrinhos mais popular do momento, são a fórmula desse jogo mais do que sensacional com seus 300 Mega, um dos maiores jogos já produzidos para mídia baseado em ROM. Movimentos e habilidades únicos fazem com que os personagens sejam os mais característicos dos jogos de luta. A Capcom, em seu constante processo de evolução, colocou todos os elementos já existentes nas séries **Street Fighter**, **DarkStalkers** e **Rings of Destruction** e adicionou novos elementos como o super salto, o X-Ability (poderes mutantes) e os golpes finais Hyper X. Além disso, em **X-Men** pode-se atacar o inimigo mesmo que ele esteja caído. O jogo traz ainda o sistema de vetores em que cada personagem tem um peso e é influenciado por ele. Lutadores mais pesados são mais difíceis de serem arremessados, voam menos quando golpeados, são vítimas fáceis de combos. Tudo isso faz com que X-Men tenha uma jogabilidade ampla e complexa, que pode afastar os iniciantes. Não se preocupe: existe o modo automático, em que o computador aciona a defesa sempre que possível. Amantes de jogos de luta, aqui vamos nós!

CHILDREN OF THE ATOM



Digite ↓↑ ou CCC (os três botões de chute ao mesmo tempo) para usar o super-salto

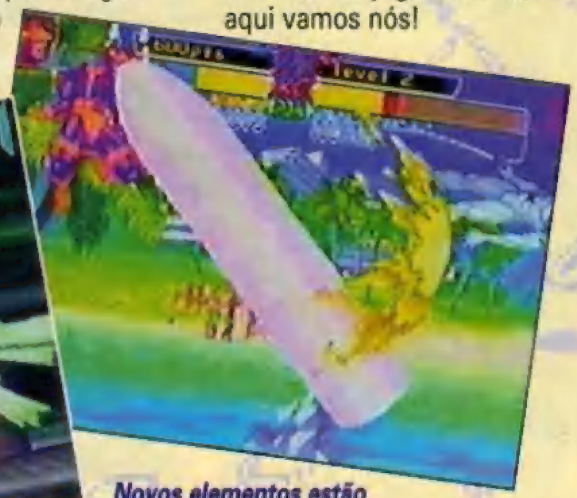
Cada lutador possui X-Abilities próprias

Use os golpes e encha a barra para as X-Abilities

Dez lutadores do universo X-Men a sua escolha

A defesa automática é valida para apenas uma luta

Olhe a defesa automática entrando em ação



Novos elementos estão presentes: digite →→ ou ←← (ou direcional + SSS) para correr. Para defender-se de um arremesso, faça: ↓ + SSS ou lado + SM ou SF quando for arremessado

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM — **4.8**

ARCADE

CAPCOM

300 Mega - 12 fases

1 ou 2 jogadores

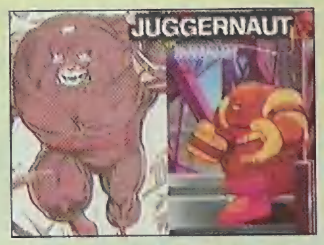
Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

JUGGERNAUT

Depois de derrotar todos os lutadores, vá encarar o primeiro mestre do jogo, Juggernaut. Como se vê, ele é do tipo que resolve tudo pela força. Não se preocupe, no jogo ele pode ser derrotado. Juggernaut tem golpes fortíssimos e de longo alcance, mas é bastante lerdo.

Tank Tackle: um golpe veloz, em que Juggernaut avança com a cabeça.
Hammer Punch: com um soco no chão faz voar pedras



Como se vê, o Fanático é bem forte e grande. Perca suas esperanças: não dá para jogar com ele

MAGNETO

O senhor do magnetismo, da eletricidade e da gravidade. Magneto, pensando no futuro dos mutantes, pretende exterminar a raça humana e entra em conflito com o professor Xavier, líder dos X-Men. Magneto possui um grande repertório de golpes.

Magnetism Slam: faz chover peças metálicas do céu.
Homing Beam: raios elétricos que perseguem o inimigo.
Earth Barrier: campo de força.

Magneto é o último desafio de X-Men. Ele também não pode ser controlado pelo jogador. Uma pena!

WOLVERINE

GOLPES ESPECIAIS

Drill Claw: direcional + SF (soco forte) + CF (chute forte)
Tornado Claw: →↓↘ + soco (+ soco repetido)

O Tornado Claw é eficiente em combos

X-ABILITIES

Berserker Charge: ↓↙← + SSS (velocidade)
Healing Factor: ↓↙← + CCC (enche energia)
Triangle Jump: encoste na parede ou no inimigo e digite na direção oposta

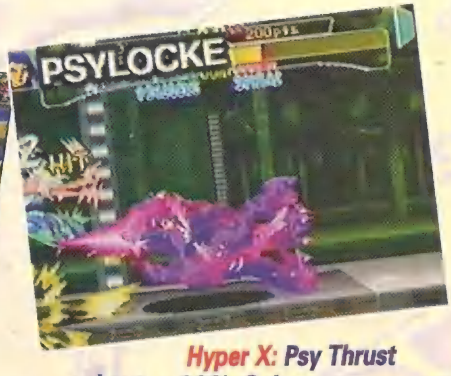
Hyper X: ***Berserker Bullege (↓↘→ + SSS). Wolverine avança com as garras***

PSYLOCKE

GOLPES ESPECIAIS

Psy Blast: ↓↘→ + soco
Psy Blade Spin: ↓↘→ + chute

Confunda com o Ninjutsu. Veja a sombra



Hyper X: ***Psy Thrust (↓↘→ + SSS). Golpe invencível, também acionável no ar e com trajetória variável***

X-ABILITIES

Ninjutsu: ↓↙← + soco ou chute (corresponde a cada uma das cópias)
Salto duplo: salte 2 vezes
Combo Ability: faça combos como em **Dark Stalkers**

ARCADE

CYCLOPS

GOLPES ESPECIAIS

Optic Blast: ↓↘→ + soco
Rising Uppercut: →↓↘ + soco

X-ABILITIES

Leg Throw: ↙↓↘ + CM ou CF (arremesso)
Salto duplo: salte duas vezes
Combo Ability: faça combos como em **DarkStalkers** (ritmando golpe fraco, médio e forte; de soco para chute)

O Optic Blast pode ser controlado

Hyper X: Mega Optic Blast (↓↘→ + SSS). Sem comentários!

STORM

GOLPES ESPECIAIS

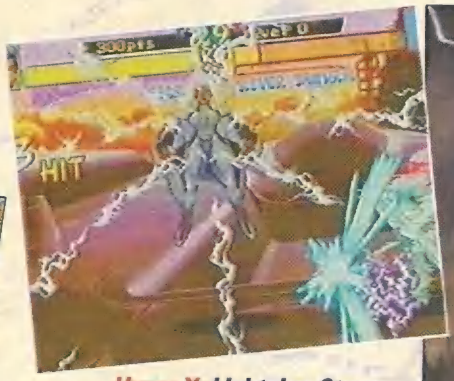
Wall Wind: ↓↘→ + soco
Lightning Attack: direcional + SF + CF

X-ABILITIES

Fly: ↓↙← + SSS para voar e direcional + SSS para turbinar
Trajetory Change: salte e mexa no direcional

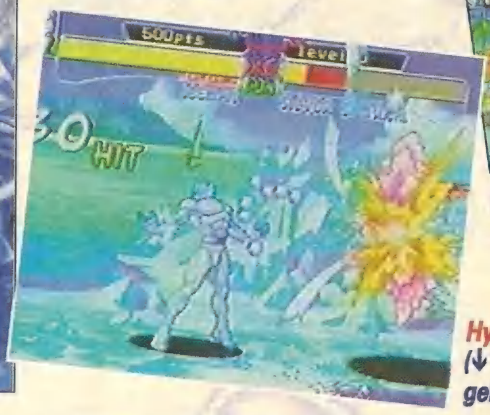
Storm Wind: ↓↙← + CCC (faz com que atraia ou afaste o inimigo com a ajuda do vento)

Storm tem a habilidade do vôo, assim como o Sentinela



Hyper X: Lightning Storm (↓↘→ + SSS). Tempestade lança raios para todos os lados

ICE MAN



Não deixe o oponente chegar perto usando o Ice Avalanche

Hyper X: Arctic Attack (↓↘→ + SSS). Pedaços de gelo atingem o adversário

GOLPES ESPECIAIS

Ice Beam: ↓↘→ + soco
Ice Avalanche: SF + CF

X-ABILITIES

Ice Fist: ↓↙← + SSS (cria uma "luva" com gelo - aumenta o poder de ataque)
Laser Protect: não perde energia ao defender ataques de laser como o Optic Blast, o Psy Blast e o Ice Beam

COLOSSUS

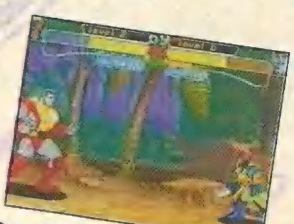
GOLPES ESPECIAIS

Giant Swing: ↓↘→ + soco
Power Tuckle: ↓↘→ + chute

X-ABILITIES

Super Armor: ↓↙← + SSS (Colossus fica praticamente invencível)
Grab'em Up: ↓ + soco (arremessa o inimigo caído)

Super Attack: Colossus pode tirar energia sobre a defesa adversária com golpes normais



Super Armor: já não é necessário se defender

Hyper X: Super Dive (↓↘→ + SSS). Um supermergulho no oponente

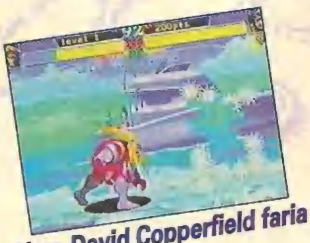
SPIRAL

GOLPES ESPECIAIS

Dancing Sword: →↘↓↙← + SSS
Six Hand Grap: ↓↑ + soco

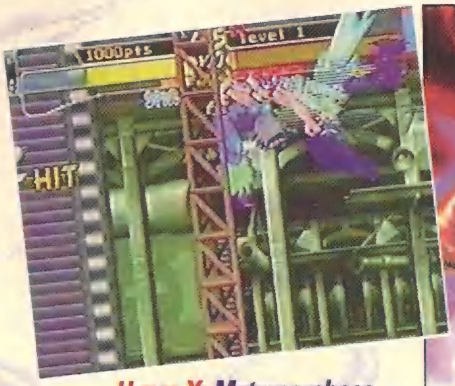
X-ABILITIES

Dance
Troca de posição: ↓↙← + SR
Teleporte: ↓↙← + SM
Mergulho: ↓↙← + SF
Mais ataque: ↓↙← + CR



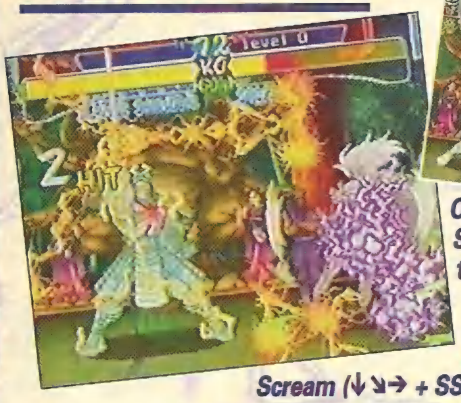
Nem David Copperfield faria melhor. Confunda o adversário e ataque rápido

Velocidade: ↓↙← + CM
Invisibilidade: ↓↙← + CF



Hyper X: Metamorphose (↓↘→ + SSS). Spiral arremessa e se transforma

SILVER SAMURAI



O Shuriken é controlável e também acionável no salto

Hyper X: Lightning Scream (↓↘→ + SSS). Um trovão preenche praticamente toda a tela

GOLPES ESPECIAIS

Shuriken: ↓↘→ + soco
Hundred Slash: soco repetidamente

X-ABILITIES

Copy: ↓↙← + CCC (multiplica-se)
Fighting Spirit: ↓↙← + soco (a espada ganha elementos do fogo, do gelo e do trovão fazendo o comando com SR, SM e SF

OMEGA RED

Prenda o inimigo com o chicote e sugue suas energias

Hyper X: Omega Destroier (↓↘→ + SSS). Omega Red pode chicotear num raio muito extenso

GOLPES ESPECIAIS

Carbonadium Coil: ↓↘→ + soco
Omega Strike: ↓↘→ + chute

X-ABILITIES

Air Dash: →→ no ar
Absorb: agarre com o Carbonadium Coil e digite soco repetidamente para sugar energia e chute para X-Power

SENTINEL

GOLPES ESPECIAIS

Rocket Punch: ↓↘→ + soco
Sentinel Force: ↓↘→ + chute

X-ABILITIES

Fly: ↓↙← + SSS (faz Sentinela voar)
Grab'em Up: ↓ + soco

Sentinel Force: golpe estratégico. Pode-se controlar as naves

(agarra o inimigo caído)
Super Attack: pode-se tirar energia sobre a defesa

Hyper X: Plasma Storm (↓↘→ + SSS). Tiros teleguiados de grande poder de fogo

Golpe Final

Não é só o instinto que é matador neste jogaço de luta para Arcade. Se este realmente for o tom do que vai ser o Ultra 64, o novo console, com estréia prevista para o final do ano, vai ser o maior killer da praça!

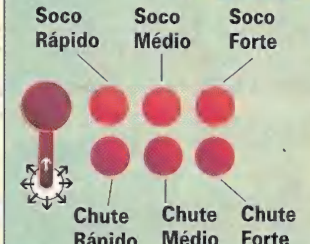
Por Baby Betinho

BASIC CONTROLS

Cenários

Em alguns cenários, como a ponte e o Chateau, o chão é "movediço" nos cantos. Se estiver encurralado, os bloqueios simples não protegem nem dos golpes mais fracos do oponente. Em cenários como o Rooftop há uma força centrífuga que o empurra para os canto. Se não estiver familiarizado com os movimentos, este fator pode deixá-lo desorientado. Use as fases a seu favor. Há cenários em que você percorre grandes distâncias, qualquer que seja a posição do inimigo. As escalas de visão aproximam e se afastam com seus movimentos. Essa amplitude possibilita que disparare uma fireball de longo alcance em tempo reduzidíssimo.

COMANDOS



CF- chute forte
SF- soco forte
C- qualquer botão de chute
CM- chute médio
SM- soco médio
S- qualquer botão de soco
CR- chute rápido (fraco)
SR- soco rápido (fraco)

Rounds

Em **Killer Instinct** você derrota o adversário quando seu medidor de life estiver na metade. Isto lhe dá uma boa vantagem no 2º round, pois seu oponente começará descarregado, evitando surpresas.

New Combo System

O sistema de sequências de **KI** foi desenvolvido para ser automático. Ao apertar a sequência de botões, o golpe sai automaticamente. Enquanto o golpe é executado, você já prepara o próximo movimento. Cada personagem tem o seu próprio set de sequências e um combo breaker.

Low Blows

Cara-a-cara com o oponente, o melhor conselho é manter o direcional agachado e para trás, apertando o soco fraco. Assim você executará um movimento que ele não poderá bloquear.

Última Chance

Se o seu oponente não acionar o fatality rapidamente, você terá o tempo hábil - graças ao controle- de escapar do golpe e reverter a situação a seu favor.

CINDER

SPECIAL TECHNIQUES

Air Charge

Aperte → → S. Salte e faça o movimento no ar

Flame Torch

Pressione → → e C

Uppercut with kick

→ ↓ ↘ e C

Outline

→ ↘ ↓ ↙ ← SR. Cinder se livra dos projéteis na forma Outline

Invisible

→ ↘ ↓ ↙ ← e SF.

Mini Flame Torch

← ← e SR

GLACIUS

Special Techniques

Teleport

Dê → ↘ ↓ ↙ ← e CR e vá para trás do rival

Boucing Fireball

↓ ↘ → e S

Teleport Uppercut

→ ↘ ↓ ↙ ← e CM ou CF

Blade Arm

→ ↘ ↓ ↙ ← e SR (de perto)

Shoulder Charge

Carregue ← 2 segundos, aperte → e S

RIPTOR

Special Techniques

Fireball

Mova ↓ ↙ ← e S

Flip Attack

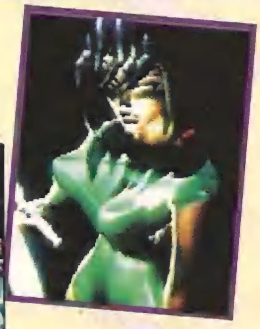
Mova → ↘ ↓ ↙ ← e C

Flying Flip Attack

Carregue ← 2 segundos, aperte → e C

ORCHID

Special Techniques



Tiger Morph

Carregue ← 2 segundos, aperte → e S

Fireball

↓ ↘ → e S

Spinning Swords

→ ↘ ↓ ↙ ← e SF

Spinning Kick

Carregue ← 2 segundos, aperte → e C

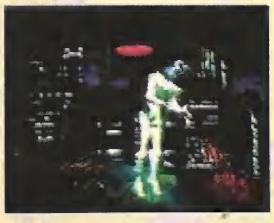
Claw Roll

Carregue ← 2 segundos, aperte → e CR

Howl

← → ↘ e SF

Number One



↓ → ← (de perto). Depois que seu inimigo se transformar em um sapo, aperte CF para pisoteá-lo

SABER WOLF

Special Techniques

Jump Attack

Carregue ← 2 segundos, aperte → e CF

Spinning Claw

Carregue ← 2 segundos, aperte → e S

Charge Uppercut

Carregue ← 2 segundos, aperte → PD e CM

Fire Bat

↓ ↙ ← e S

JAGO

Special Techniques

Fireball

↓ ↘ → e S

Uppercut

→ ↓ ↘ e S

No Mercy
Number One

Flying Kick

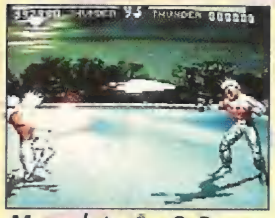
→ ↘ ↓ ↙ ← e C

← → → e SR (de perto)

CHIEF THUNDER

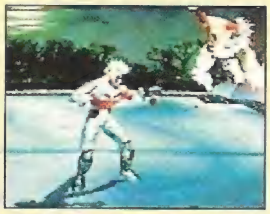
Special Techniques

Fireball



Mova ↓ ↘ → e C. Para direcionar a Fireball para cima ou para baixo, basta direcioná-la enquanto percorre a tela

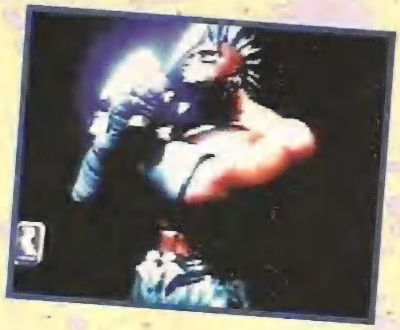
Uppercut



→ ↘ ↓ ↙ ← e S. Quando estiver no ar, dê ↓ ↘ → e S para guilhotinar seu oponente

Spinning Axe

Carregue ← 2 segundos, aperte → e S



SPINAL

Special Techniques

Fireball

Use ↓ ↘ → e S

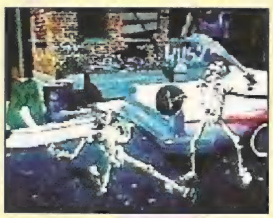
Morph

Como Spinal você pode se transformar em seu oponente somente durante uma sequência. Em meio a ela, basta acionar ↓ ↓ ↓ e finalizar o movimento. No final do golpe, você automaticamente voltará a Spinal

Collect Fireballs

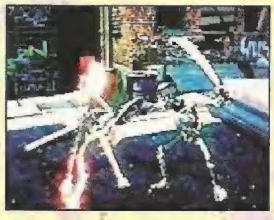
Quando o adversário disparar uma Fireball, carregue PT, mantenha ↓ e SR. Seu escudo rebaterá as Fireballs

Slide



↙ e CF

Teleport



Para mover-se em frente ao adversário: ↓ ↓ e SF. Para mover-se para trás dele: ↓ ↓ e CF

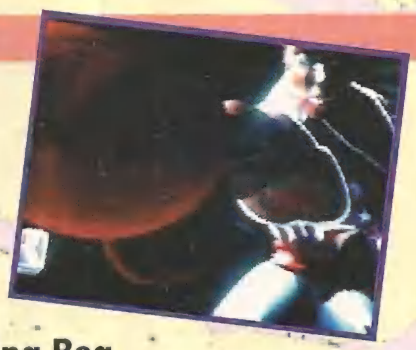
No Mercy
Number One

← ← ←, CM (na mesma distância da foto)

Shield Charge

→ → e S

T.J. COMBO



Special Techniques

Swinging Backhand

Carregue ← 2 segundos, aperte → e SR

Double Roll Punch

Carregue ← 2 segundos, aperte → e SM

Charging Punch Attack

Carregue ← 2 segundos, aperte → e SF

Punching Bag

Aperte SR rapidamente (de perto)

Straight Knee

Carregue ← 2 segundos, aperte → e CR

Flying Knee

Carregue ← 2 segundos, aperte → e CM

Knockdown Knee

Carregue ← 2 segundos, aperte → e CF

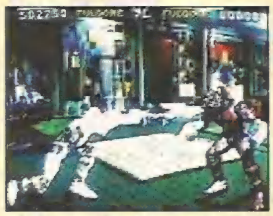
No Mercy Number One

Aperte → → → e SM

FULGORE

Special Techniques

Fireball

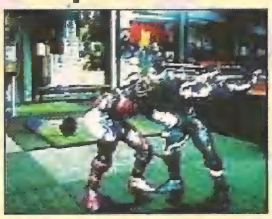


↓ ↘ → e S. Para mandar múltiplas Fireballs, dê ← ← ↓ ↘ → e SR

Uppercut

Mova → ↓ ↘ e S

Teleport



Para teletransportar-se para frente de seu atacante, dê ← ↓ ↙ e S. Para teletransportar-se atrás de adversário, mova ← ↓ ↙ e C

Reflector

→ ↘ ↓ ↙ ← e S

Claw Charge

Carregue ← 2 segundos, aperte → e C

Laser Shot

→ ↘ ↓ ↙ ← e C

No Mercy Number One

Mova → ↘ ↓ ↙ ← e SF (na distância da foto)

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

MEGA

WWF RAW

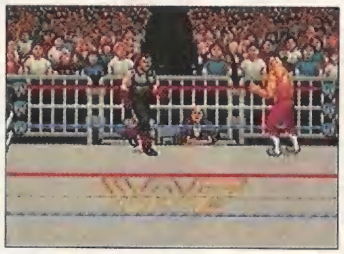
Muito humor e golpes variados em lançamento para 4 consoles da Acclaim

Mega lançamento da Acclaim (simultâneo para quatro consoles) da nova versão de **World Wrestling Federation**. Luta livre no ringue com scroll lateral e uma gama bem diversificada de golpes. Para quebrar um pouco a tensão da pancadaria da versão anterior, os programadores carregaram as animações com toques de exagero e humor negro. A lutadora tem um golpe especial no qual ela sobrevoa por 5 segundos a vítima antes de abatê-la. Yokozuna, o lutador de sumô, tem um bundada mais poderosa que a de E. Honda de **Street Fighter**. Muitos itens foram colocados intencionalmente fora do ringue, e podem transformar-se em armas na mão da galerinha violence.

WF WAR
Acclaim
3.2

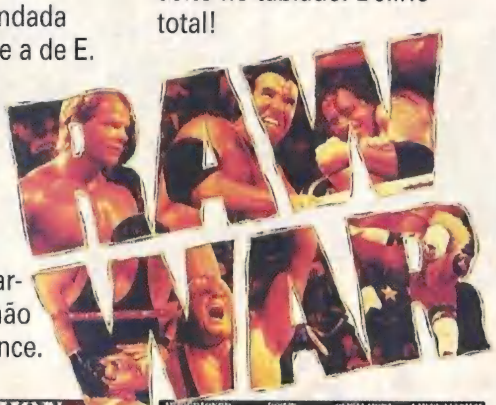
16 Mega	Torneio
2 Jogadores	Luta-livre
Gráfico	3
Som	4
Dificuldade	3
Fun Factor	3

1 2 3 4 5



Luta livre é um dos poucos esportes que funcionam melhor no videogame. Aqui não há marmeladas

A grande novidade, porém, está no fato de esta ser a primeira versão da série **WWF** compatível com o acessório 4 Team Player do Mega. Agora o bicho come solto no tablado. Delírio total!



Será que você é homem o suficiente para encarar Luna Vachon

Jogue em parceria com um amigo, numa sensacional briga entre quatro lutadores

MEGA

NBA LIVE 95

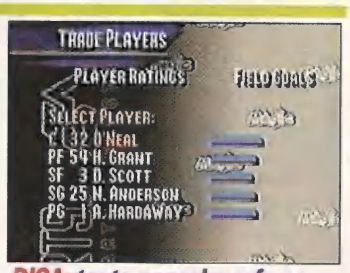
Jogo traz nova geração de craques que são atração na Liga Americana

A Electronic Arts abre a temporada de 95 com um basquete nos moldes tradicionais. Com perspectiva de 3/4, multiscrolling, personagens grandes e jogabilidade total, **NBA Live 95** é a nova versão para o maior campeonato deste esporte em todo o mundo. Os times que disputam a Liga Nacional são formados no game por cinco jogadores dotados de AI (Inteligência artificial), como no **NBA Shodown**. Por Inteligência Artificial subentende-se, no contexto, que o time vai melhorando de acordo com o seu desempenho nos primeiros jogos. As inovações mais radicais são nos mostradores, em que o jogo é um dos mais complexos. A configuração do controle é exibida no canto inferior direito da tela. No arremesso livre do garrafão a mira é feita através de um sistema de barras: um eixo vertical e outro horizontal. O placar é completo, com boletins das outras partidas do campeonato, o nome dos jogadores, etc. Como se não bastasse o campeonato foi atualizado com a nova geração de craques do basquete americano.

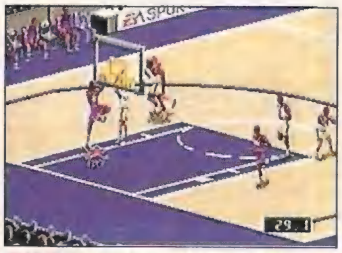
NBA LIVE 95
Electronic Arts
3.2

16 Mega	Bateria
4 Jogadores	Basquete
Gráfico	4
Som	3
Dificuldade	2
Fun Factor	4

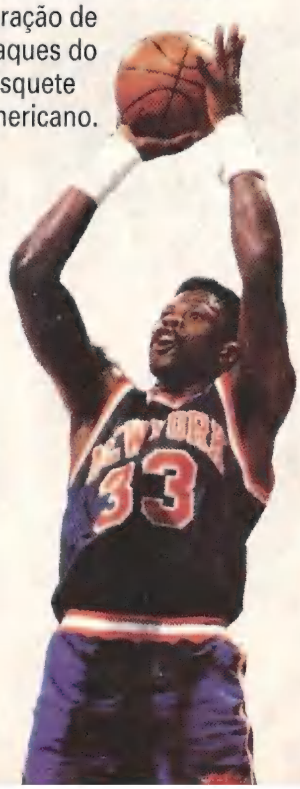
1 2 3 4 5



DICA: tente negociar reforços. Sempre é bom ter Shaquille O'Neal jogando a seu lado



DICA: o campeonato torna-se mais fácil se você modificar as regras. Desligue o "out of bounds" e as faltas



NEED FOR SPEED

Jogo com Lamborghini e Ferrari é pra quem sabe pilotar

O que é bom para os EUA é bom para o Brasil? Sei lá. Só sei que os brothers lá da minha área nunca sonharam em pilotar esses carangos nervosos do jogo **The Need for Speed**. Os gringos são tão viciados em velocidade que fizeram um jogo quase real. Simulador de estrada para o poderoso 3DO, desenvolvido pela Electronic Arts canadense. Neguinho queima a cabeça, logo de cara, para escolher uma entre as máquinas

A polícia não é tão rigorosa com em Road Rash, mas sempre é bom tomar cuidado

DICA: para ter alguma chance de conseguir bons tempos, é preciso se acostumar com o câmbio manual

Há duas opções: um racha com o corredor "X" ou uma disputa contra o relógio

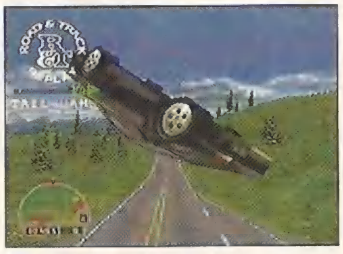
disponíveis, o Lamborghini Diablo VT, a Ferrari 521TR, Viper RT/10 e outras cinco banheiras high-techs. Ao escolher a sua "arma" você tira um racha contra X-Man, um inimigo controlado por computador, e sai em disparada na estrada domingueira, lotada de retardatários retardados e policiais corruptos. A falta de opção para 2 jogadores é até explicada devido à alta qualidade gráfica. Mas seria

DICA: a Lamborghini Diablo VT é a máquina ideal no circuito City, mas só no 1° trecho. No resto, use a Ferrari 512 TR

Os três circuitos variam em extensão e dificuldade. O nível de dificuldade fácil limita o número de pistas

fantástico tirar um pega neste CD. Faltou essa. São três perspectivas (volante, atrás do carro e aérea) e vários ângulos de camera no replay mode. Os gráficos são texturizados com o melhor da computação gráfica - backgrounds detalhados e video full-motion. Os efeitos sonoros não ficam atrás, com recursos que incrementam o visual. Mas a nota dez vai para os circuitos, que dão um baile de desafio nos outros simuladores.

DICA: no circuito Alpine, comece treinando com um carro equipado com freios ABS e controle de tração



O "replay mode" mostra momentos agradáveis e outros nem tanto

- Difícil mesmo Lord?
- Yeah, my brother. E bota desafio nisso. Só que vencer desafios com Ferrari e Lamborghini é sempre mais fácil...

NEED FOR SPEED — **4.8**
Electronic Arts

CD 1 Jogador	9 Fases Corrida		Bateria	
Gráfico				
Som				
Dificuldade				
Fun Factor				
	1	2	3	4	5

SUPER GP DICAS

SuperGP bate mais um recorde e traz 8 páginas de dicas quentíssimas. Pra começar, mostramos os golpes secretos de Samurai Shodown II no Neo Geo. Do Mega Man X2 (SNes), trazemos todos os itens e o golpe Shoryuken. No Mega, toques de Contra Hard Corps. E o Gouki no SS IIX do 3DO. É só detonar!

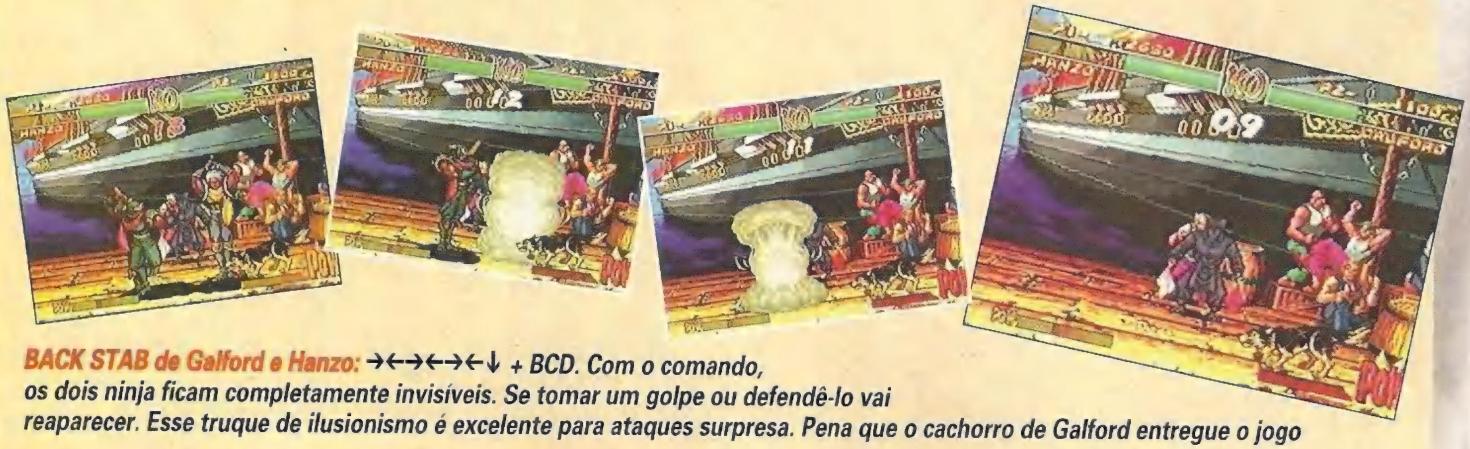
NEO GEO

SAMURAI SHODOWN II

GOLPES SECRETOS

TEN'HA FUUJINZAN de Haohmaru: ↘←↙↓↘→←↓↙ + BC. *Com esse comando, Haohmaru avança desferindo seis Kogetsu Zan em sequência. Durante o movimento, Haohmaru fica imune a magias, rebatendo a todas. Se o adversário ficar com o Power cheio durante o golpe, o atacante pode ser arremessado*

APEFUTI KAMUI RYUSE de Nakoruru: ↘↓↙←→↓↘ + BC. *Desfere quatro Kamui Ryuse em sequência, mas não reflete magias. O golpe é um bom anti-aéreo. Se você "deixar" o movimento sobre o oponente caído, vai tirar uma boa energia*



BACK STAB de Galford e Hanzo: →←→←→←↓ + BCD. *Com o comando, os dois ninja ficam completamente invisíveis. Se tomar um golpe ou defendê-lo vai reaparecer. Esse truque de ilusionismo é excelente para ataques surpresa. Pena que o cachorro de Galford entregue o jogo*

TRANSFORME-SE EM BONEQUINHOS

HAOHMARU

→↘↓↙←↘← + B

NAKORURU

↘↓↙←↓↙ + D

GALFORD

→↘↓↙←↘← + C

HANZO

→←→←→←↓ + A

GENJUROU

→↘↓↙←↘← + B

CHAM CHAM

↘↓↙←↓↙ + C

NICOTIN

←↙↓↙←→ + D

SIEGER

→↘↓↙←↘← + A

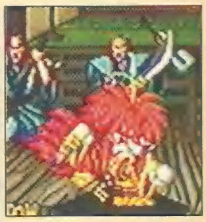
UKYO

↘↓↙←→↓↘ + B

CHARLOTTE

↘↓↙←↓↙ + D

KYOSHIRO



→←↙↓↘→← + D

WAN FU

→←↙↓↘→← + D

GEN'AN

↘↓↙←↓↙ + C

EARTHQUAKE

→←→←→←↓ + B

JUBEI

→↘↓↙←↘← + D

PODE DISPENSAR O DETETIVE.

SAIU O RESULTADO DO CONCURSO "OLHO DE LINCE".

EDIÇÃO 7 SUPER — Nº da Página: 08

EDIÇÃO 8 GAME — Nº da Página: 65

EDIÇÃO 9 POWER — Nº da Página: 80

CONFIRA O NOME DOS SORTUDOS:

1º - Jurandir Valeriano Teixeira
R. Arraial de Santa Bárbara, 134
São Paulo - SP CEP 08061-360

2º - Jean Pierre Delmotte
R. Madre Cabrini, 299 - Sala 2
São Paulo - SP - CEP 04020-001

3º - Luiz Eduardo Silva e Silva
R. Alferes Marcílio Machado, 655
Curitiba - PR - CEP 82600-140

4º - Ricardo de Sousa Gomes
Quadra 2 Conj. D-18 Casa 23
Sobradinho - DF - CEP 73015-020

5º - Roviner Cleiton Mantoani
R. 31 nº 71
Ibiá - MG - CEP 38950-000

6º - Leandro Danielski
Rua Jequié, 193
Blumenau - SC - CEP 89030-350

7º - Robert Ferreira dos Santos
R. Campinas, 79 Apto.201
Itabuna - BA - CEP 45600-000

8º - Marco José Bertrand
R. Baronesa Uruguaiana, 90 Apto.101
Lins - RJ - CEP: 20710-310

9º - Leandro Wojcikiewicz Gomes
Av. Conte Bittencurt, 138 Apto.504
Nova Friburgo - RJ - CEP 28625-000

10º - Jefferson Aparecido Almeida da Silva
R. José Cristino Sobrinho, 431
Cassilândia - MS - CEP 79540-000

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER
OLHO DE LINCE

Se você não encontrou seu nome, não tem problema, ele pode estar no próximo concurso. Participe e bote fé.

SUPER GAMEPOWER

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE

SUPER GP DICAS

MEGA

MORTAL KOMBAT II

FERGALITY

Para enfiar um fergality guela abaixo dos adversários, vá para a tela de opções e direcione o cursor em "Done". Pressione ← ↓ ← → ↓ → ← ← → → para acessar os Test Modes. Ao entrar no Test Mode, escolha o cenário de número 6 (Armory) e o modo "Oooh, Nasty". Então, na tela de seleção de personagens, escolha Rayden. Quando você acabar com seu oponente, pressione para trás 3 vezes PT, PT, PT e depois o botão de bloqueio para fazer o Fergality.

MEGA

ZERO TOLERANCE

PASSWORDS

Docking Bay
Fase 2: b5o8*/Ln?
Fase 3: DUo8r!KnK
Bridge
Fase 2: H5p8v!KnK
Engineering
Fase 1: fD3duPJuK
Fase 2: bF8**vPnz
Fase 3: bH3buvomU
Fase 4: HF8*uv)my
Greenhouse
Fase 1: WPCd/8Lk2
Fase 2: ar6*-*KFE
Fase 3: TLY*uv)qx
Bridge
Fase 2 : Hn8*-vJqE
Reactor
Fase 1: OP3d-vOqi
High-Rise Rooftop
Fase 1: HUY88vLgy
High Rise
Piso 164: JPhUroDmp
Piso 163: driU*oDni
Piso 161: OLFzv3xni
Piso 160: xHD7t9?nQ
Piso 159: KDFyvoKvQ
Piso 158: cLoy/dD!7
Piso 157: Krpy/oDF!
Piso 156: aFFyCoLij
Piso 155: ULgysoKij
Piso 154: j8Fy3)Li!
Piso 153: KrJ7CsDp7
Piso 151: ?LF5-KrQ
Sub-Basement
Fase 1: VPD563LpC
Fase 2: Ybg/k)Lsj
Fase 3: V8A8naK!j
Fase 4: QXLf!CK!M
Fase 5: KrA*4CKvX
Fase 6: aLz*5CKtQ
Fase 7: Grh*VoJsS
Fase 8: GLz*4CKvX
Fase 9: oFqLDCYxi
Fase 10: TDFdEsKij
Fase 11: fzhbQ?Krp

MEGA

BEAVIS & BUTT-HEAD

COMECE COM OS TICKETS

Na tela de passwords, entre com o código aPjDY 5fF+D TKrEN na sala de estar. Vá ao quarto e ache itens como os tickets GWAR.

SNES

CLAY FIGHTER T.E.

OPÇÕES ESCONDIDAS

Selecione "Game Start" e escolha o personagem na tela de seleção apertando Start. Direcione à esquerda e Select ao mesmo tempo. Uma tela de opções aparece e possibilita mudar a dificuldade e velocidade do jogo.

SNES

SUPER BATLESHIP

PASSWORDS

Fase 2: C31D5
Fase 3: 32FH42
Fase 4: 7159BG
Fase 5: 0007207
Fase 6: BDFHGF4
Fase 7: 012745F
Fase 8: F2F4O6F8

3DO

WAY OF THE WARRIOR

NOBUNAGA BACANA

Para ver Nobunaga - aquele tipinho com óculos escuros da tela rematch - use somente os botões A e C para acabar com o seu oponente no último round.

SNES

MARIO IS MISSING

PASSWORDS

Ludwig's Place
Rome: BCD5L4C
Beijing: PC58NDB
Nairobi: DH6KL6Z
Moscow: YSWRL4 S
San Francisco: 7*6 S 36W

Iggy's Place
Athens: CFZFN6K
Buenos Aires: 6CG15VI
Sydney: 6D*2PLK
Mexico City: F*2 S MDK
Paris: T9H*6VD

Roy's Place
Rio de Janeiro: FFD2CGQ
London: KYBZXSR
New York: 9BXRPG7
Cairo: 29YKMS4

3DO

THE HORDE

MUITOS TRUQUES

Para acessar qualquer um destes truques, pressione e segure os botões A e B, direcione para cima e aperte o pause. Após entrar com o código, despause o jogo e detone.

SALTAR A FASE

Basta pressionar: ↓, A, ←, ↑, ↓, A, A, →.

30.000 MOEDAS

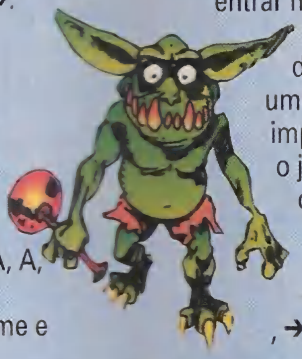
Em qualquer momento do jogo, faça a sequência: ←, A, A, B, ←, A, → e ↓. Despause o game e ganhe 30.000 moedas na boiada.

INVENCIBILIDADE

Em qualquer lugar do jogo: B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, →.

ACESSAR TODAS AS ARMAS

Faça este truque antes de entrar na Weapon Shoppe (loja de armas), pois uma vez lá torna-se impossível pausar o jogo. Entre com o código para 30.000 moedas e pressione B, →, A, ←, ←, ↓, →, A, A, ←.



SNES

INDIANA JONES

PASSWORDS

Fase 2: ΦΣΨΩ
Fase 3: ΩΔΣΦ
Fase 4: ΨΣΣΦ
Fase 5: ΔΦΔΩ
Fase 6: ΔΦΩΣ
Fase 7: ΦΔΦΨ
Fase 8: ΦΩΨΩ
Fase 9: ΔΨΦΩ
Fase 10: ΣΩΔΣ
Fase 11: ΦΨΔΦ

MEGA

SONIC 3

ESTÁGIO SECRETO

Antes que Sonic apareça na tela título, pressione ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑. Se você entrar com o truque corretamente, poderá selecionar a opção Sound Test na tela título. Escolha a música "1F" e pressione C. Acenda o "Stage 2" e você começará num estágio secreto especial.

3DO

SUPER SF II X

JOGUE COM GOUKI

Ao escolher o lutador, deixe o cursor por uns três segundos (ou um pouco mais) sobre Ryu. Mova até T. Hawk e deixe mais três segundos. Outros três segundos em Guile. Três em Cammy. Pare mais três segundos em Ryu e defina o personagem com Star e, em menos de 0.5 segundo, aperte os três botões de soco.

GOLPES

Ashura Semku: →, ↓, ↘ ou ←, ↓, ↙ + 3 socos ou 3 chutes.
Gou Hadouken: ↓, ↘, → + soco.
Zanku Hadouken: ↓, ↘, → + soco no ar.
Gou Shouryuken: →, ↓, ↘ + soco.
Aerial Tatsumaki Zankukyaku: ↓, ↙, ← + chute no ar.
Hell Hadouken: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco.
Tatsumaki Zankukyaku: ↓, ↙, ← + chute.

ARCADE

NBA JAM T.E.

MAIS SEGREDOS

Dominique Wilkins:	DOM	Apr 16
Hakeem Olajuwon:	HAK	Jan 21
Green:	JDG	May 31
Davis:	WBD	Aug 17

PROGAMES
MOOCA

Sempre as últimas novidades!!

Super Motocross

Weapon Lord

Star Blade

E muito mais para a galera do videogame: Jaguar, Neo Geo, 32X, Sega CD, Game Boy, Master, Saturn...

ASSIST. TÉCNICA

PC MULTIMÍDIA

Rua Juventus, 831
São Paulo -SP
Tel: (011) 591 0039

SUPER GP DICAS

MEGA

SONIC & KNUCKLES

FASES ESPECIAIS

Coloque o cartucho Sonic ou Sonic Spinball e pressione A + B + C para jogar uma fase especial

O MELHOR PREÇO...
... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO * SEGA CD
JAGUAR * SNES
32X * NEO GEO

LOCAÇÃO E VENDA

LIGUE JÁ
011-7444799

Splash Video

AV. GOIÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

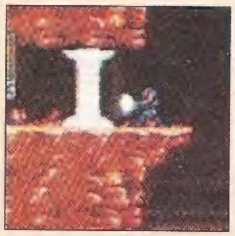
SNES

MEGA MAN X2

TODAS AS HEART TANKS E SUB-TANKS

Logo no começo da Weather Control Stage, suba a parede e entre no espaço secreto

Cristalize os inimigos com Crystal Snail e chegue aqui. Há uma vida e, ao fundo, um Heart Tank



Antes de chegar a este ponto, já esteja com o tiro carregado. Detone a barra, pegue o item e corra!

No quinto breaker use-o para subir na passagem vertical

Corra sobre os espinhos com a moto em turbo e atirando ao mesmo tempo

Suba na parede onde há um shutter. Dê um pulo dash para a esquerda e então alcance as barras

A partir do ponto alto onde há os Rex, dê um dash aéreo + Speed Burner carregado. Cuidado com os espinhos

Durante o declive há um buraco. Desça com o robô e dê um pulo dash para esquerda. Quando o robô estiver para cair, ejete-se

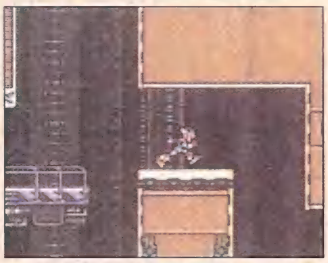
Na primeira barra móvel, dê um pulo dash e suba

Monte no besouro e suba. Quando avistar um local para ir, use o salto triangular

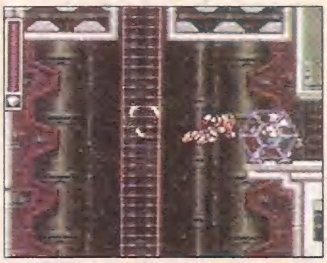
Antes do Chop Register, dê um dash aéreo + Speed Burner

Onde aparecem as barras móveis, carregue o Bubble Splash e salte. Na superfície, pule novamente

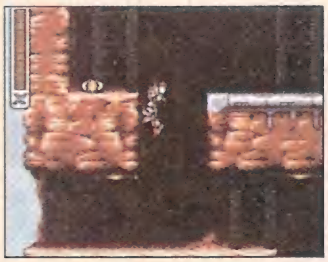
ACHE OS COUNTER HUNTERS



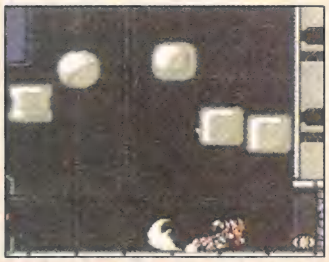
Durante o elevador, entre na passagem à direita



Na passagem à direita, no local onde tem escada, use o dash aéreo ou suba a parede



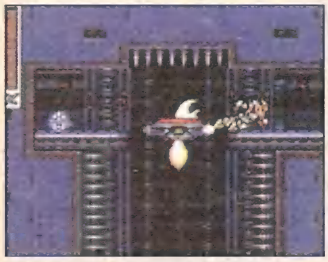
Faça o besouro destruir o local indicado na foto



Na área dos blocos, vá correndo para a direita

Use o Spin Wheel e quebre os blocos

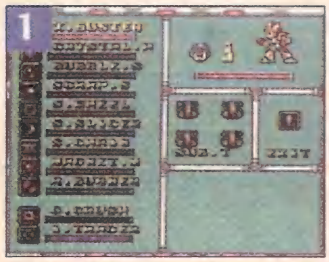
Suba a parede antes do shutter gigante. Basta seguir o Sea Canceler



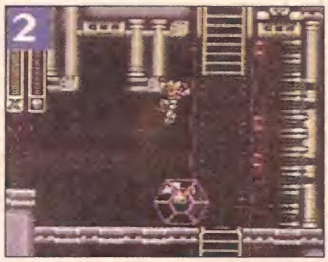
No elevador, basta usar o dash na hora certa

Destrua os cristais com robô e suba com o auxílio das barras móveis

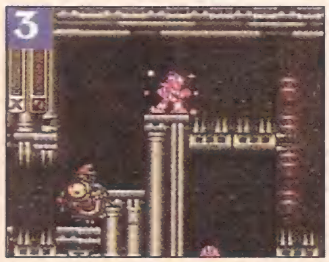
MEGAMAN STREET FIGHTER



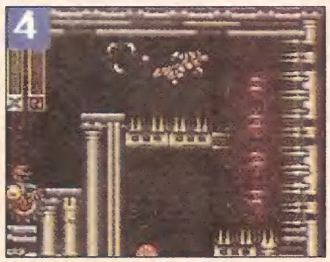
Tenha todas as armas e peças do corpo



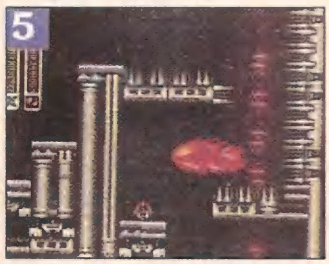
Na última fase, use os inimigos e suba



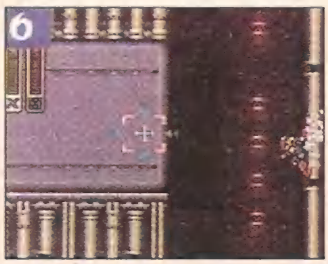
Neste ponto, carregue o Speer Burner



Dê um dash aéreo. Se tocar nos espinhos já era

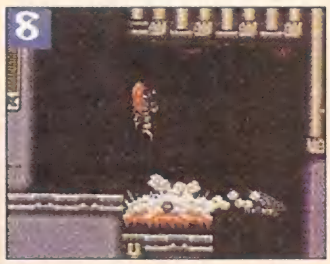


Neste ponto, solte o Speed Burner



Desça a parede, use o item Tracer e ache a passagem

Ganhe de Dr. Light o golpe Shouryuken



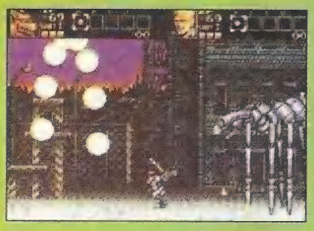
Use o comando →↓↘ + tiro e desfira o famoso golpe (só com a energia cheia)

SUPER GP DICAS

MEGA

CONTRA: HARD CORPS

70 VIDAS

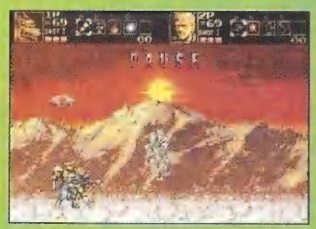


Ne tela-título, faça no controle 2, ↔ C B A ↔ C B A ↔ C B A. Se ouvir um grito a dica entrou. Detone com 70 vidas!

SELEÇÃO DE FASES

Na hora de escolher os personagens, digite no controle 2, ↔ A B C ↔ A B C ↔ A B C.

TODAS AS ARMAS



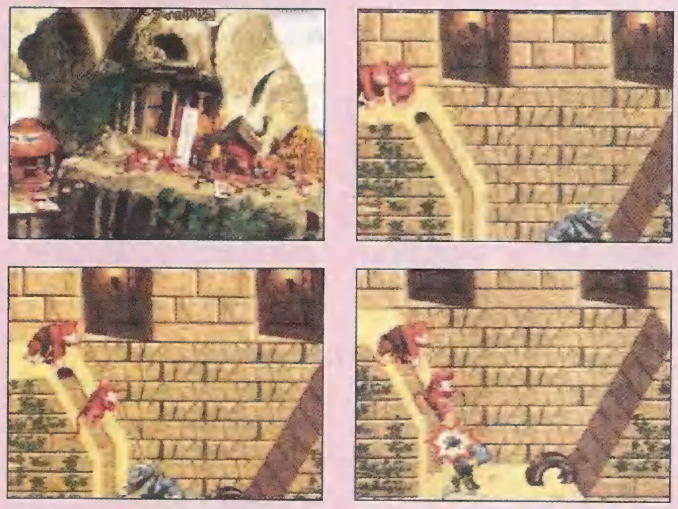
Pause o jogo e digite no controle 1: ↑↑↓↓A ↑↑ ↓↓B ↑↑↓↓ C.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY

99 VIDAS

Na fase 2, quando você estiver no estágio das ruínas, chame um inimigo e o atraia para voltar ao começo da fase. Usando Diddy Kong, pise o inimigo e coloque o direcional para esquerda. Fique pisando até ganhar as 99 vidas.



SNES

DEMON'S CREST

FASE SECRETA

Caso você termine o jogo com todos os itens, uma password vai aparecer. Use-a e vá para a fase secreta. Ou use a password QFFF KNRR DDLR XGTQ

SNES

VORTEX

INVENCIBILIDADE E PASSWORDS

Use a password HVZSM para ficar invencível. Para alcançar as fases de 2 a 7, entre com as seguintes passwords:

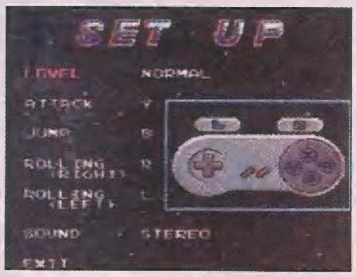
Fase 2 - YFGJM
Fase 3 - RWXVP
Fase 4 - DHLNC
Fase 5 - BGVRG
Fase 6 - JNBTK
Fase 7 - XLOMB

SNES

SPARKSTER

NÍVEL CRAZY HARD

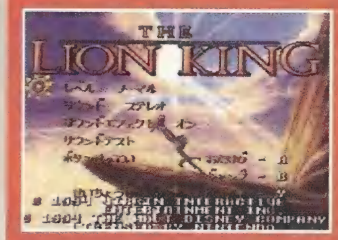
Na tela de Set Up, coloque o cursor em Level e digite ← ← → → ↓ ↑ ↓ ↑ A X e escolha o nível Crazy Hard.



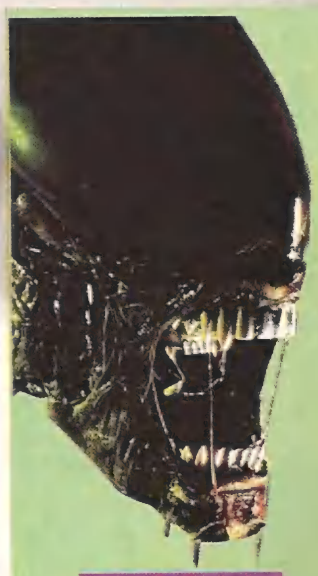
SNES

THE LION KING

SELEÇÃO DE FASE INVENCIBILIDADE



Quando estiver na tela de option, digite BARRY. Agora vai aparecer a opção para escolher a fase e ficar invencível.



JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR

1000 TRAMBIQUES

Selecione um personagem e comece uma partida. Pressione Pause, Option , 6. Simultaneamente pressione 1 e 3, aperte B, A, 9, A, 9, A *, Option, 6, #, *, *, Option, 2, Option. Se ouvir o Predator rir, o truque funcionou. Daí, pressione Option e 5, e uma mensagem "Cheat On" irá aparecer. Ela lhe dará energia e armas infinitas. Você pode entrar com os códigos à direita segurando o Option para baixo e pressionando os botões correspondentes.
Como o Marine:
Qualquer arma: Option e 1,2,3 ou 4.
Motion Tracker: Option e 8.
Security Level Up: Option e 6.
Security Level Down: Option e 9.
Base Level Up: Option e A.
Base Level Down: Option e B.
Como o Predator e Alien:
Level Up: Option e A.
Level Down: Option e B.

3DO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CÓDIGOS ESPECIAIS

Pause a partida e entre com um destes códigos animais. Você ouvirá um som de confirmação para cada código.

***Modo jogador Gigante*:**
B, A, B, A, R, B, A, B, B, A, r.
***Modo Batata Quente*:**
C,R,A,B,B,R,L,A,B,A,B,B ,R.
***Modo Bola de Laser*:**
L,A,C,R,B,A,L,L.
***Modo Paredes Invisíveis*:**
A,B,B,A,C,A,B,A,B,B,A.
***Modo Big Ball*:**
B,C,B,A,L,L,A,B,A,L,L.
***Modo Homem de Ferro*:**
B,A,R,C,L,B,A,B,B,A.
***Modo Beef Cake*:**
R,A,L,B,A,C,L,A,B,A.
***Modo Curva Radical*:**
C,A,R,C,A,B,R,A,B,B,L.
***Modo Brutal*:**
R,A,B,B,A,C,L,L,B,A,C,L
***Modo Crazy Bounce*:**
L,A,B,A,R,R,A,C,C,A.

JAGUAR

DOOM

SELEÇÃO DE FASES

Durante um jogo normal, pressione ao mesmo tempo o Pause e os botões correspondentes:
Para fases 1-9: Pause e aperte 1 a 9.
Para fase 10: Pause e A.
Para fases 11-19: Pause, aperte A + 1 a 9.
Para fase 20: Pause e B.
Para fases 21-24: Pause, aperte B + 1 a 4.
Você não poderá ir além da fase 24. Tentar ultrapassá-la só aumentará o seu placar.
Para que você se tornar invencível, pressione simultaneamente o Pause e * em qualquer fase do jogo. Aperte Pause novamente para recomeçar o jogo. Seus olhos ficarão amarelos se sua invencibilidade for ativada. Repita este truque para desativá-la. Para pegar todas as armas e chaves e 200 % de escudo, pressione simultaneamente o Pause e # durante a partida. Aperte Pause mais uma vez para começar o jogo e estes itens irão aparecer.

3DO

OFF WORLD INTERCEPTOR

GANHE $9.999.900

Na tela de opções, mova o cursor até Sound. Depois pressione os botões A, B, C seis vezes e o botão L. Um ruído confirmará o truque. Comece o game e a sua janela de grana mostrará $ 9,999,900.

32X

VIRTUA RACING DELUXE

PISTA INVERTIDA

Comece ganhando a corrida em cada um dos cinco circuitos nos modos Normal e Hard. Ao obter os cinco troféus necessários, retorne à tela Mode Select . Ponha o cursor no Options e pressione para a direita para reverter a imagem das palavras "Virtua Racing". Agora só resta selecioná-la.

REAL GAMES

Locação, serviços técnicos, venda de usados com garantia

3DO - JAGUAR - SNES- MEGA - SEGA CD - NINTENDO - MASTER

Atendemos por Sedex
Tel.: (011) 914-7121

SNES

A luta final contra Vader se dá em grande estilo, digno deste clássico da ficção científica. Preparem-se para uma das maiores aventuras de suas vidas. E que a força esteja conosco!

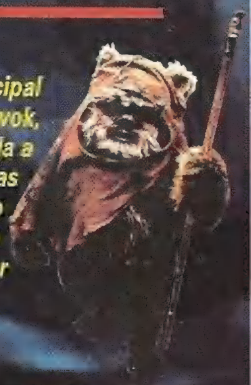
Por Marjorie Bros

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

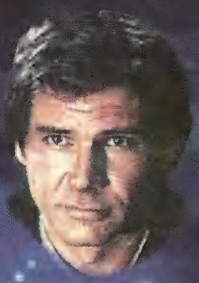
DETONADO!

Irmã de Luke, comanda forças rebeldes e tem a força latente dentro de si

Co-piloto de Han Solo. É de uma raça de Sasquaches. Usa a mesma arma de Han



Principal guerreiro Ewok, ajuda a expulsar as tropas do império em Endor



Mercenário intergaláctico capturado por Vader. Sua primeira tarefa é salvá-lo

Filho de Darth Vader, é o único cavaleiro Jedi que sobrou

A Lucas Arts decidiu encerrar sua série *Star Wars* com chave de ouro. *Super Return of the Jedi* para SNes segue à risca a fórmula dos jogos da saga, mesclando o estilo side-scrolling com elementos de simulação.
Consegue superar em gráficos e sons os excelentes *Super Star Wars* e *Super Empire Strikes Back*. Você começa optando entre três personagens do universo Guerra nas Estrelas: Luke Skywalker, Chewbacca e Lea Morgana. Com o decorrer das fases você terá outras opções de guerreiros como Han Sollo e os delirantes Ewoks. O jogo segue o filme cronologicamente. A primeira fase é uma tentativa de resgatar Sollo da prisão de Jabba, o Horrendo. Após salvar Sollo, o desafio é livrar Lea das garras dos bandidos. A ação continua com a ajuda dos Ewoks, o povo da floresta, para destruir a Estrela da Morte, arma fatal desenvolvida pelo império.

RETURN OF THE JEDI **4.3**

SNES

JVC/LUCAS ARTS

16 Mega - 20 Fases

1 Jogador

Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

ITENS

SABER
Amplia o limite de sua energia

CORAÇÃO
Restaura a sua vitalidade

SHIELD
Torna-o invulnerável instantes

DETONADOR
Explode tudo que há na tela

FLASH
Deixa-o muito rápido. Bom para pulos

ALIANÇA
Cem equivalem a uma vida

OVO
Em Tatooine. Há outro bônus dentro

PROTECT
Quatro esferas de luz o protegem

HELMET
Dobra seu score

VIDA
Muda o rosto com o personagem

R2-D2
Marca o lugar na fase

BLASTER
Aumenta o poder das pistolas

GRANADAS
Só Han Solo pode usá-las

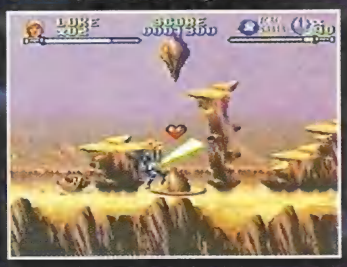
FORÇA
Recarrega os poderes de força de Luke

RACE IN A LAND SPEEDER

Você está num Landspeeder. Pule buracos, desvie dos pilares e pegue os símbolos de força

TATOOINE

Use Luke ou Leia. Se encontrar plataformas por onde percorrer a fase por cima, faça isso

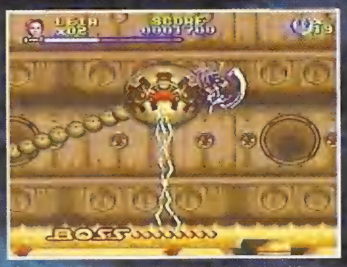


Pisando neste chão falso, você aciona uma armadilha que pode dar corações de energia

Avistando esta criatura que vai atacá-lo pelo chão, não se defenda. Destrua-o e aparecerá um ovo "Kinder com surpresa"

Não tente destruir os pilares de laser, é perda de tempo

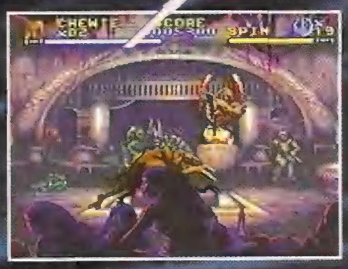
Em velocidade, pule com precisão para não cair de nível. No R2-D2 você marca o fim próximo da fase



Dos dois lados você destrói o sistema de segurança externo tomando a distância de um canhão auxiliar dos buracos de onde ele sai

JABBA'S DANCE HALL

Use Chewie nesta fase. Há um blaster power logo acima do primeiro prensador magnético. Um bicho vai atormentá-lo durante a fase inteira. Atire para espantá-lo



Tenha cuidado com este alçapão, dando dois pulos com Chewie. Além do perigo de cair, você enfrentará os animais de estimação de Jabba

Estes monstros são espécies de ninja, resistentes e velozes. Atire agachado se estiver longe ou use o giro spin para derrotá-lo

Esta criatura mantém Han Solo trancafiado em um cativeiro. Atire à distância e pule os tiros que ele desferir contra você

SNES

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

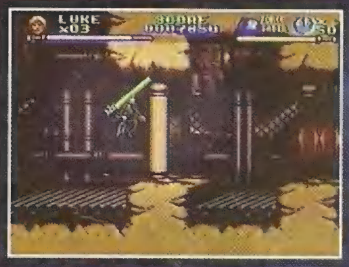
DETONADO

JABBA´S PALACE

No Palácio de Jabba é melhor usar o Luke, pois seu salto giratório destrói os projéteis que vêm em sua direção

Indo por baixo, há símbolos da Aliança. Por cima, há inimigos e outros bônus

Aqui, o chefe fica no fim da tela e ela se move para esmagá-lo



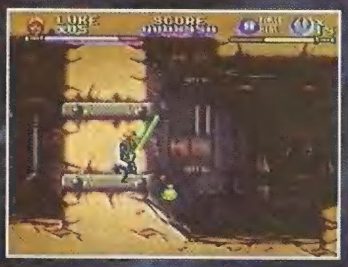
Cuidado com as pilastras que se fecham em meio às esteiras rolantes!

Cuidado com os filhotes que vão cuspir na sua direção

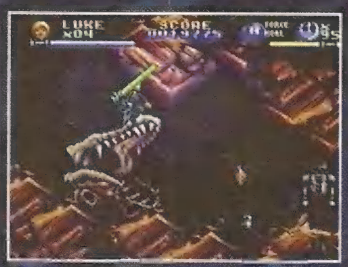
Seja rápido, pois as plataformas despencam com o peso do corpo. Faça bom uso de seus saltos para não ser esmagado

RANCOR PIT

Destrua as pontes de ossos e cuidado para não se perder



Preste atenção nesta passagem secreta em que você recupera Força e pega outros bônus



Esta mandíbula não é cenário. Cuidado para ela não mordê-lo

Tente evitar esta planta carnívora. Ela dá muito trabalho

Se você encontrar uma erupção vulcânica, tenha paciência até que ela acabe

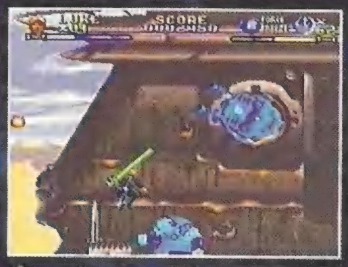
Ao pegar um protector, você estará chegando ao último R2-D2 da fase. Fique atento e perca o mínimo de energia

À esquerda da primeira ponte após o R2-D2 há uma vida que perpetuará sua presença nesta parte da fase

Usando Chewie, você atira de longe e usa o giro para encarar o chefe de fase. Use o giro se ficar encurralado pelo fogo e pedras

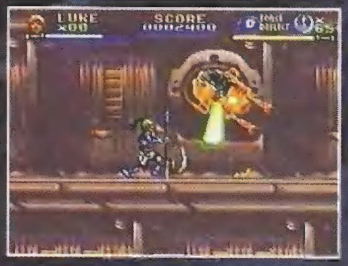
ATTACK ON SAIL BARGE

Cuidado com as naves que voltam para o início da fase



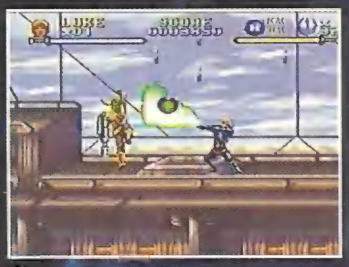
Congele os canhões na entrada do navio de cargas usando a Força

Ao fim do corredor, não se esqueça de salvar o passo no R2-D2 antes de prosseguir subindo

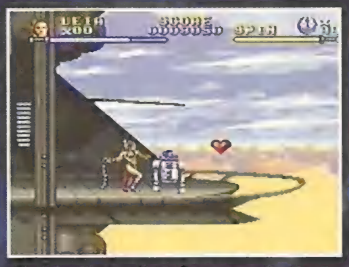


Não pare. Passe batido, pois há muitos inimigos nesta área, inclusive nas janelas

No topo da embarcação, vá para a esquerda para encontrar R2-D2, Força e Símbolos da Aliança



Ao encontrar estes mercenários fique num ponto onde eles desçam e sejam alcançados por sua espada



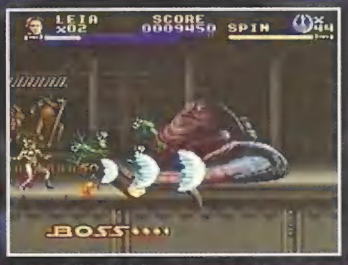
Subindo a plataforma e indo à direita você encontra R2-D2 e energia. Suba acima do R2-D2, há vidas em uma sala secreta

Este chefe pula sobre você de um lado para o outro. Defenda quando ele jogar a bola com corrente e ai ataque

Cuidado ao subir estas plataformas, pois há eletricidade em volta

Inside Sail Barge

Use Leia. Deixando o botão apertado ela usa a Força que está latente nela



Quando Jabba se aproximar para atacá-lo, pule e dê o giro quando ele se afastar (Força)

Cuidado ao dar o giro nos canos, pois o gás liberado tira energia

Endor Speeder Bikes

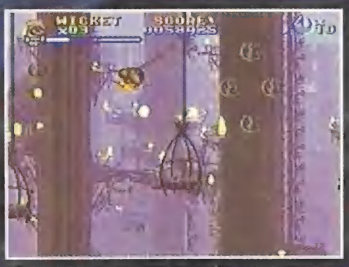
Use as speeder bikes para ir à vila Ewok. Ataque os inimigos prensado-os contra a parede...

Pulando o primeiro buraco você encontra energia do outro lado. Use a plataforma

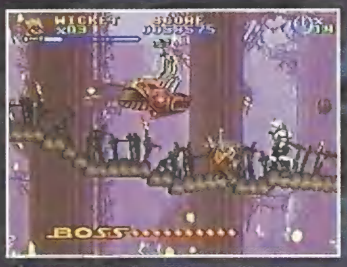
...ou deixando-os passar e atirando em suas costas. Cuidado com os tiros deles

Ewok Village A

Você é Wicket e tem só um arco e flecha para livrar sua tribo de animais e tropas



Cuidado com os pulos. Um erro pode levá-lo à morte ou de volta ao começo da fase

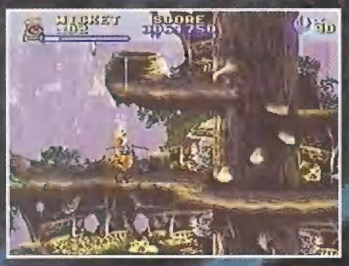


O chefe de fase é auxiliado por tropas imperiais. Não hesite em atacá-los, pois dão energia

Ewok Village B

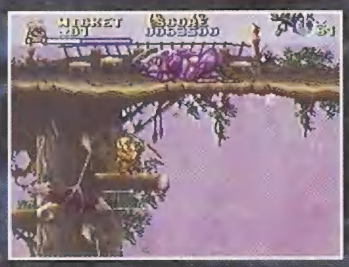
Fique atento aos saltos, pois no início desta fase você pode pegar vários Símbolos da Aliança. Este trecho se repete

Suba as árvores usando suas próprias flechas. É mais seguro e mais rápido



A melhor maneira de destruir este ninho de cobras é atirando de baixo para cima

Atirando na diagonal você derruba bikes imperiais que podem atrapalhá-lo



Fique a uma distância segura desta aranha quando for atacá-la

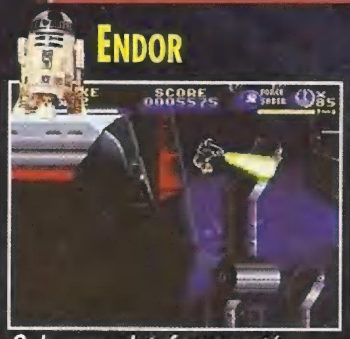
A aranha só morre depois de 10 flechadas e libera muitos coraçõeszinhos

Para derrotar este monstro, atire e pule sobre ele quando vier em sua direção. Cuidado com as chamas que ele cospe

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

DETONADO

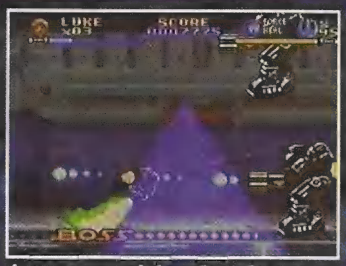
ENDOR



Suba nas plataformas até alcançar esta torre. Em cima dela há trens de plataformas móveis

Até o R2-D2 é igual, mas na outra plataforma você pega Força, Light Saber e Protector. Aí você encontra o último R2-D2 da fase. Prossiga por cima

Evite as minas que rolam na sua direção, elas são letais



Ignore os robôs, eles vieram levá-lo para a morte. Ataque a estrutura vermelha da nave

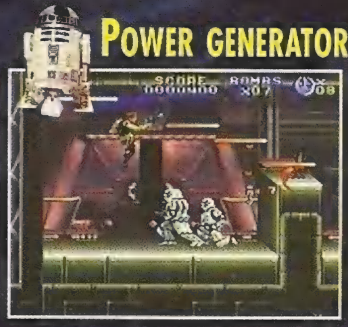
Passando por cima da fase você cairá neste ponto se caminhar até o fim. Este é o fim da fase, mas o lugar correto é bem acima. Marque o local com o R2-D2...

ATTACK THE DEATH STAR

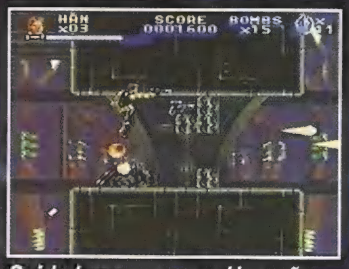
Atacando a estrela mortal com o Milenium Falcom, você deve abater Tie Fighters para seguir. Use o escudo para absorver os tiros sem lesar a nave

...e volte por este corredor. Pule sobre a plataforma até que ela chegue no corredor acima. Não vá pela direita. Acerte o pulo pela esquerda até alcançar o alto da torre. Use a plataforma e prossiga pulando. Parece que você já passou por aqui, mas não se engane, o local é outro

POWER GENERATOR

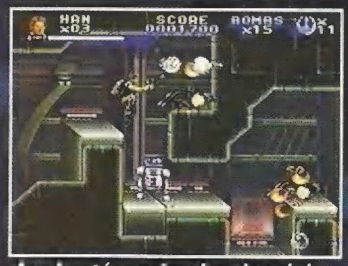


Han Solo é o personagem mais indicado nesta fase. Destrua todos os soldados que aparecerem das portas, qualquer energia vale ouro aqui

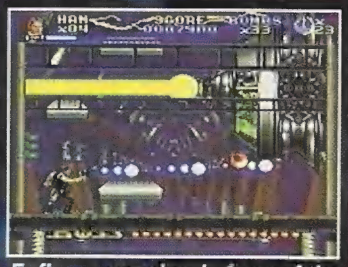


Cuide bem para que Han não morra, pois ele vai precisar dos blasters que encontrar no caminho. Por sinal, são poucos

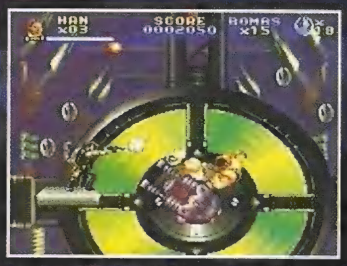
Você chegou ao 2º R2-D2 da fase. Cuidado com este feixe do gerador de força



Aqui está o primeiro dos dois R2-D2 que você encontrará pela frente nesta fase. O que se segue é pauleira

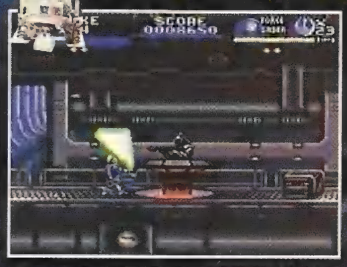


Enfim, o gerador de força. Atire nele enquanto muda de plataforma. Cuidado com o feixe de energia que ele libera, é concentrado

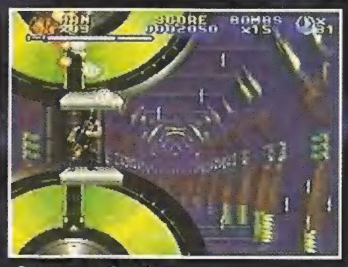


Atire nos canhões enquanto a plataforma que gira em volta ainda está em cima. Os saltos devem ser precisos, atenção!

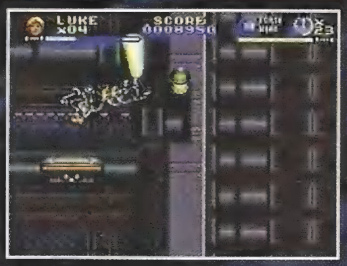
INSADE DEATH STAR



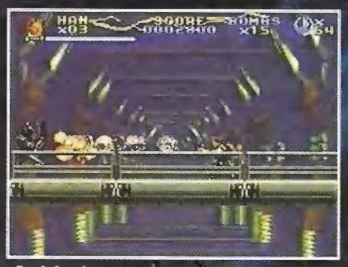
Tome cuidado com os soldados que aparecem do chão



Caso você não esteja com o o míssil teleguiado como nosso amigo aqui, use granadas e atire-as para cima também

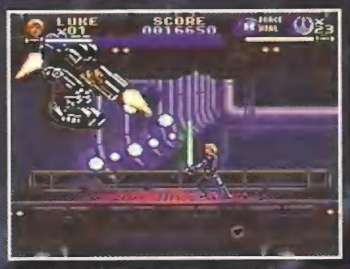


Subindo pelas plataformas você coleta Light Sobers e Força. A sua energia vai ao máximo



Subindo os elevadores você encontrará soldados à espreita. Vá de um lado para o outro e recupere a energia perdida

Ao subir pelas plataformas e encontrar o caminho, continue subindo e ache itens e energia



Estes robôs o separam da próxima fase. Cuidado para não cair no buraco à direita

Fly over the death star

Seja rápido e destrua os Tie Fighters

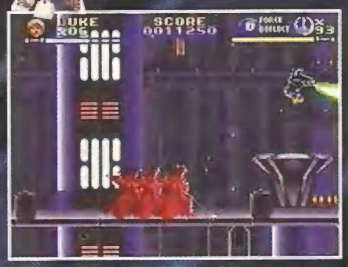
Tower

Os soldados aparecem das portas aos montes. Só enfrente-os se não atirarem na sua direção

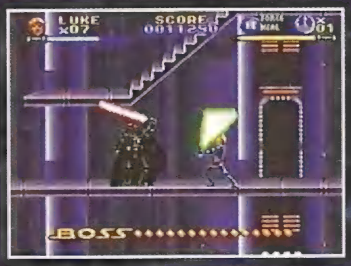
Procure por itens localizados nos cantos da torre

Destrua este robô antes de ir em frente ou serão 2 contra 1

Tower entrance vader

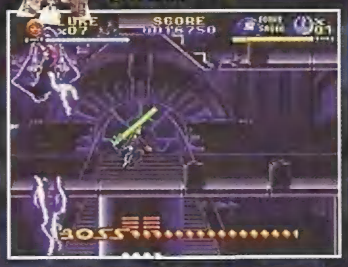


Réplicas do chefe da fase 16 tentam enfraquecê-lo. Há poções de Força nas caixas pretas

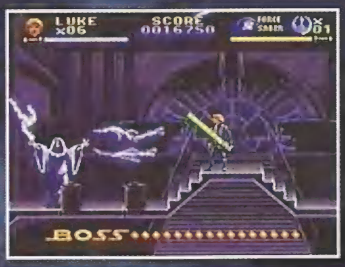


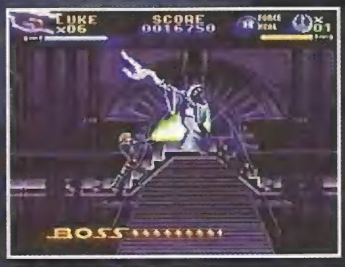
Darth Vader. Enfrente-o como no Empire Strikes Back. Derrote-o de novo e será o fim

Emperor's chambeer



O imperador. Ataque-o quando ele estiver no alto dando os pulos com a Saber

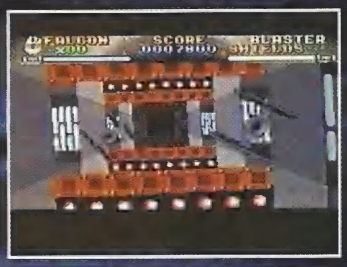




Se ele descer e atacar com uma mão só, fique atento pois ele estará vulnerável

Penetrate the death star

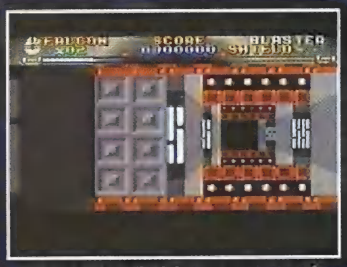
Você encontrará com a Milenium Falcom na estrela mortal



Cuidado com os Tie Fighters e pegue escudos e energia

Escape quickly

Agora que o núcleo da estrela mortal foi destruído, você deve ir embora



O corredor é diferente e você deve usar de todas as suas habilidades para escapar do fogo. Conseguiu? Parabéns! Você desmantelou as forças do Império Intergaláctico e salvou o universo!!

32X

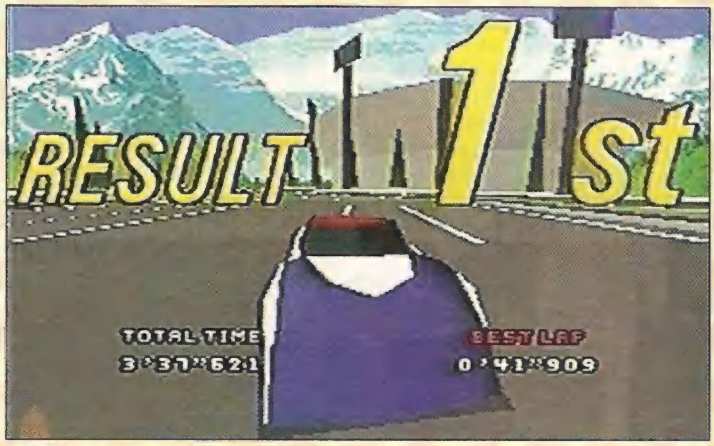
Virtua Racing DELUXE

DETONADO

Colisões de armas provocam faíscas e recuar

Por Marjorie Bros

Virtua Racing é um jogo campeão dos arcades, o que levou a Sega a lançá-lo ano passado para o seu Mega Drive. Ano novo, console novo. Desta vez, para ancorar o lançamento do 32X, a Sega desenvolveu uma versão Deluxe de **Virtua Racing**. Este simulador de corrida - pois é, agora são duas categorias (Stock Car e Prototype) além da fórmula 1 - trabalha com gráficos e animação poligonais melhorados do Mega drive. As surpresas não param por aí. A velocidade foi aumentada em 35%. Dois novos circuitos, o Highland e Sand Park, foram acrescentados à programação original. Ambos foram baseados em circuitos já existentes e resultaram em pistas melhores para a pilotagem. A trilha sonora foi incrementada em relação à versão do arcade e, com os controles rápidos e precisos, a jogabilidade transbordou. Só um poucos polígonos separam este **Virtua Racing Deluxe** do arcade.Sem dúvida, um dos melhores títulos no estilo. Aqui na redação, já é unânimidade.



AS MÁQUINAS

FÓRMULA

O carro da versão original de **Virtua Racing**. Tem velocidade média, chegando a aproximadamente 330 km/h.

STOCK CAR

A máquina mais lenta. É o carro adequado para ter o primeiro contato com os circuitos. Alcança até 290 km/h.

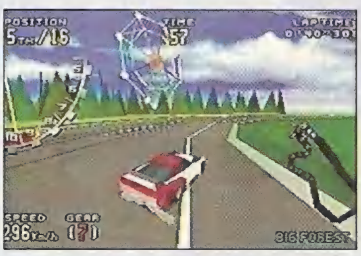
PROTOTYPE CAR

A máquina mais ágil e veloz. Seus controles são difíceis por causa de sua velocidade, que vai além dos 400 km/h.

BIG FOREST

Pista ideal para treinos. Com o Stock Car, você não precisa nem mesmo brecar nas curvas. O circuito é bem rápido e suas curvas de alta velocidade. Bom para aprender a pilotar o Prototype Car

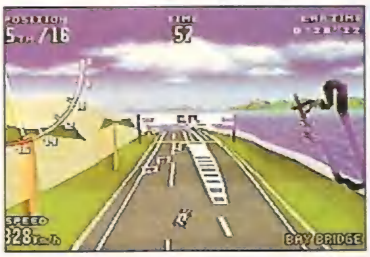
1 *Uma das duas únicas curvas em que é necessário desacelerar um pouco*



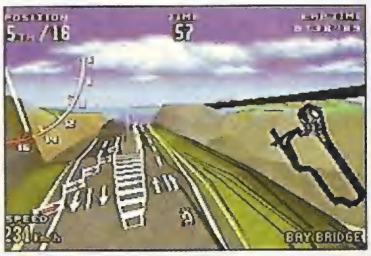
2 *Conhecida como Curva do Parque, dá na reta de chegada e é a mais difícil do circuito*

BAY BRIDGE

Apesar de ser originária do Virtua Racing continua sendo a pista mais perigosa e difícil. Tem trechos de alta velocidade e reduções bruscas, sempre com adversários por perto.

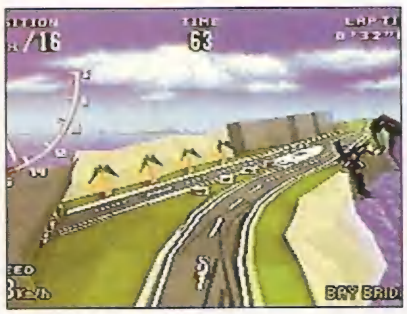


1 *Essa "chicane" exige perícia para reduzir e entrar corretamente na curva, à direita*

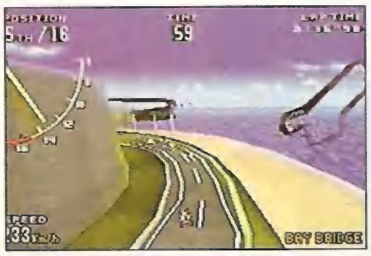


4 *Nessa bifurcação, todo mundo vai à direita. Se houver muito tráfego, vá pela esquerda. Trecho que não existia no Virtua Racing original*

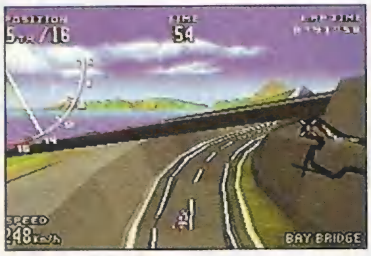
2 *Aqui, o freio é indispensável para você não rodar e ir para a grama. Faça, no máximo, a 260 km/h*



5 *Se você foi pela direita, esta é a última curva perigosa. Desacelere para não pegar no muro*

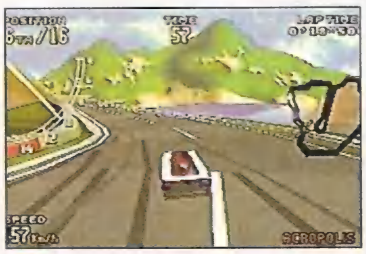


3 *Se você fez a curva anterior corretamente, sua velocidade ainda está aumentando. Desacelere e continue*

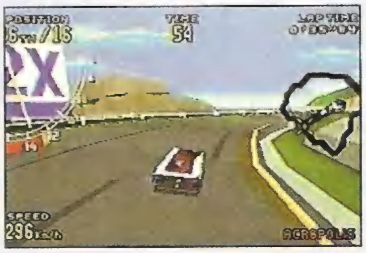


ACROPOLIS

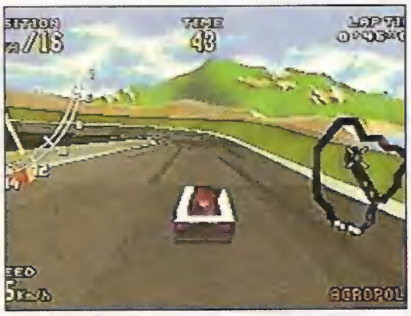
Aqui, o "passeio" conta com os melhores gráficos do jogo. Muito visual, com várias montanhas e curvas dignas da fórmula Indy, com inclinação. A pista é larga e as curvas mais abertas.



1 *Só tenha cautela com o Prototype. Com os outros, entre com pé em baixo*

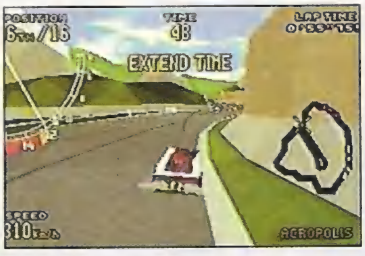


3 *Curva de alta velocidade. Só entre com cuidado se estiver com o Prototype*



4 *Curva mais perigosa de todo o jogo. Não se arrisque a fazê-la a mais de 230 km/h*

2 *Tangencie bem esta curva e reduza a velocidade para cerca de 290 km/h*



5 *Última curva que apresenta algum perigo. Trecho do cannyon, onde a pista estreita*

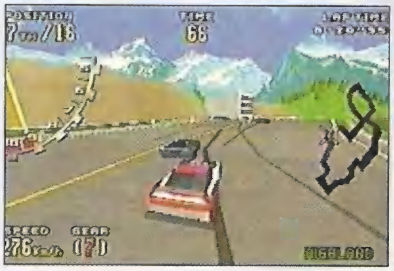
Virtua Racing DELUXE

DETONADO

HIGLAND

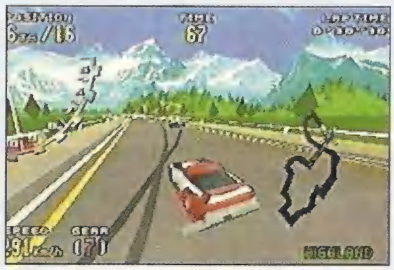
Um dos novos circuitos desta versão. Como Mônaco na Fórmula-1, é um circuito de rua. Chama a atenção, pois as curvas parecem de rua, com angulação de 90°. Outras novidades são as pontes e túneis. Gráficos de primeira, com montanhas cheias de neve e pinheiros.

3 *A curva não é difícil, basta não entrar pela parte cinza clara. Entre bem pelo centro*

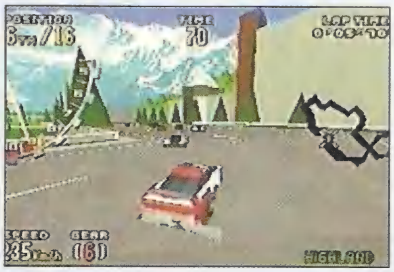


4 *Outra das curvas de 90°, bem alongada. Desacelere para evitar surpresas*

5 *Curva antes do túnel. A pista ainda continua larga, basta fazer pelo centro que não dá zebra.*

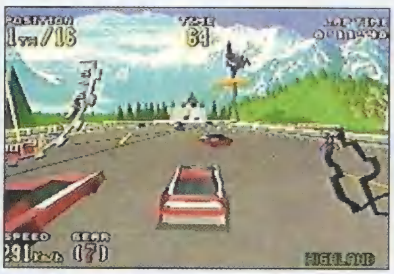


6 *Se houver muitos adversários, use a borda da pista. O carro levanta um pouco mas você não perde velocidade*



1 *Parece difícil, mas não é. Faça rápido e atenção ao controle*

7 *Curva de subida para a ponte. O único problema é você dormir, pois ela é muito longa*



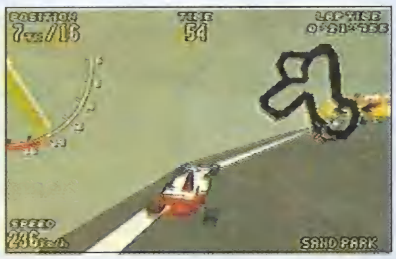
2 *Curva longa. Basta você dar uma pequena desacelerada para o carro não derrapar muito*

8 *Curva que antecede o Pit Stop. No final, a pista estreita e a curva fecha*

SAND PARK

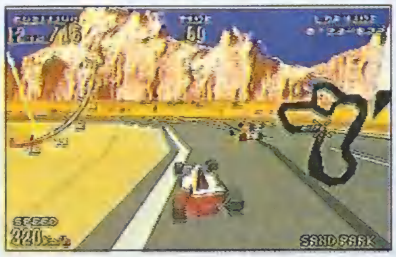
Chegou a hora de comer areia. E não é pouca. Este é o mais longo de todos os circuitos. Você também vai encontrar túneis e curvas bem fechadas. Mas tudo isso não consegue tirar a característica de circuito de velocidade de Sand Park. Comece pela direita da torre.

1 *Curva bastante extensa. Corte os adversários pela lateral*



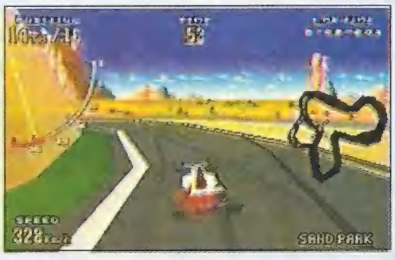
2 *Curva final do túnel, uma das mais fechadas de Sand Park. Dê uma boa reduzida antes de entrar*

3 *Curva da saída do túnel. Entre em baixa velocidade, desacelerando*



4 *Faça pela areia sem reduzir. Caso contrário, você perderá mais velocidade*

5 *Outra bifurcação. Vá pela direita para não ser acompanhado e fazer um trajeto menor*



6 *Curva do caminho da direita. Basta desacelerar um pouco e fazê-la a mais ou menos 260 km/h*

Conseguiu passar por todos os cinco circuitos sem dar chance pros adversários? Foi mais rápido que o Nigel Mansell? Pois é, se você fez tudo isso para chegar ao final, dançou. Nem os melhores pilotos de ***SGP*** descobriram algo além dos troféus que aparecem nos circuitinhos no canto superior da tela nos níveis normal e hard. Se alguém souber de alguma utilidade para eles além de mostrar para a mãe e para a namorada, escreva para nós.

OZZY E HENDRIX NO QUEBRA-CABEÇA DO ROCK

Que tal controlar os clipes da MTV a seu bel prazer? Ou melhor ainda, transformá-los em um emocionante quebra-cabeças? Vidgrid é o sonho de todo o Zapper. Desenvolvido pelos estúdios Geffen - Jasmine Multimídia, Vidgrid é uma série de jogos que trabalha com videoclipes no formato AVI (o padrão da Microsoft). Os clipes são divididos em forma de quebra-cabeça, sendo que o jogador terá de montar a tela corretamente antes que a música acabe, numa corrida contra o relógio. Saca só o repertório animal que os caras escalaram pra brincadeira nova: Aerosmith (Crying), Peter Gabriel (Sledgehammer), Gun'N'Roses (November Rain), Jimi Hendrix (Are you Experienced?), Mettalica (Enter Sandman), Ozzy Osbourne (no More Tears), Red Hot Chilli Peppers (Give It Away), Soundgarden (Spoonman) e, ufa, Van Halen (Right Now). Roqueiro que conhece o assunto vai entrar nessa. Já tem até gente dizendo que quem não conseguir montar a tela a tempo vai ser obrigado a ficar ouvindo música caipira. O preço: R$ 52,00 na Mr. CD ROM (011) 214-2458.

A tela ocupa o tamanho de 320 X 240 pixels (quatro vezes mais que os videos normais)

Procure assistir aos clips pelo menos uma vez antes de se aventurar no jogo

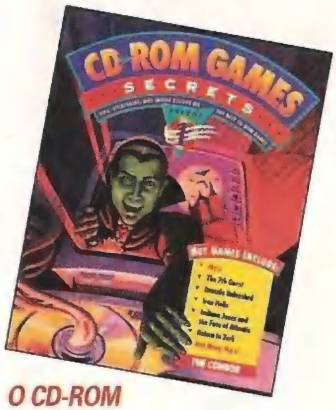
A partir do nível dois os quebra cabeças começam a ficar mais complicados

Aerosmith, Crying

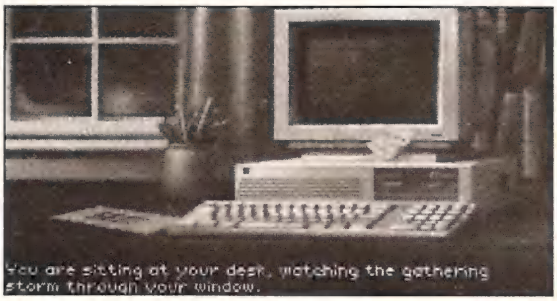
Ao todo, nove video clips

PC - A SALVAÇÃO DA LAVOURA

O Chefe trouxe de uma das suas expedições uma das maiores pérolas da literatura do entretenimento eletrônico. Trata-se de CD-ROM Games Secrets da Prima Publishing, um guia com dicas e estratégias dos principais títulos para multimídia. Ao todo são 21 jogos. Aqui no Brasil, esta jóia rara pode ser encontrada na livraria Atlas (011) 881-8799.



O CD-ROM Games Secrets promete ser uma série obrigatória para os amantes de jogos para PC Multimídia



As telas e explicações em preto e branco sempre são de grande ajuda

INTERNET LIGA O BRASIL AO MUNDO

Já é possível acessar a Internet via Embratel. O serviço INTERNET COMERCIAL está sendo lançado em caráter experimental em todo Brasil. A Internet é a maior rede de comunicação informatizada do mundo e principal alicerce do projeto Rodovia Digital, que ligará nos próximos anos todos os Estados Unidos através de terminais computadorizados. Nela pode-se consultar bibliotecas européias, fazer compras sem sair do lugar e, acima de tudo, se comunicar com meio mundo via Modem. Informações: EMBRATEL - (011)285-3211.

Com a Internet você liga o seu computador ao mundo todo

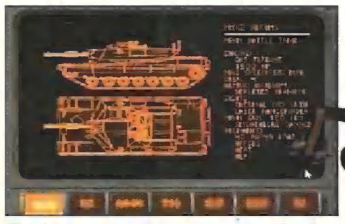
ARMORED FIST

CENÁRIO É O GRANDE DESTAQUE DO JOGO

Armored Fist é o mais recente lançamento da Novalogic, a mesma que em 93 foi premiada com o simulador do ano pelo jogo **Comanche: Maximum Overkill**. O jogo usa a tecnologia Voxel Space (a mesma de Comanche) para criar a paisagem. É ela a responsável pelos dos cálculos do cenário tridimensional, rico em sombras, texturas e polígonos.

A estratégia se sobrepõe à agilidade

Os gráficos são o ponto forte e lembram o jogo Comanche

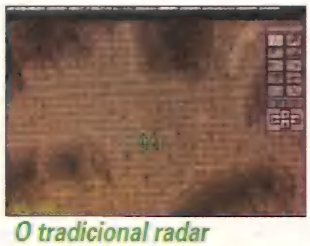


Cada tanque tem a sua própria característica e armas

COMANDE SEU BATALHÃO

Você pode optar por dirigir tanques russos (T-80 ou BMP-2) ou americanos (M1A2 ou M3). No comando das máquinas, você terá que passar por várias missões e combates que aumentam de dificuldade conforme o seu aprendizado. Em níveis mais avançados é possível controlar até quatro pelotões (sendo que cada pelotão é composto por 4 tanques), dirigindo e orientando até 16 unidades simultaneamente. Cuidado com a munição, ela se torna escassa no decorrer das fases. O segredo do sucesso é ter um total controle das forças sob seu comando, uma visão global de cada conflito e, principalmente, o dom da estratégia militar. Para quebrar a monotonia, há um editor no jogo com o qual você pode criar as suas próprias missões.

Comande o seu batalhão



O tradicional radar

IGUAL, SÓ A EMBALAGEM

Não se iluda. Apesar das muitas semelhanças, **Armored Fist** possui uma jogabilidade muito diferente de da **Comanche**. Enquanto neste último você comandava um ágil e veloz helicóptero, aqui temos um pesado e lento tanque, o que torna o jogo um tanto quanto cansativo. Os fãs de **Comanche** podem ter uma grande decepção. Porém, nessa guerra entra quem quer, o alistamento não é obrigatório.

Procure atacar de uma distância segura

Mísseis teleguiados sempre são uma arma eficaz

Configuração Mínima

Processador 386 ou maior
Monitor SVGA
Mouse
Dos 3.3 ou maior
4MB de Ram
Drive CD-ROM

SUPER GP EXPRESS

O Capitão América e o Homem de Ferro enfrentam a Hydra em Tales of Suspense

HQ

MARVEL DETONA COM NOVA SÉRIE

Com boas idéias e um "cast" impecável de profissionais, a Marvel consegue manter a hegemonia no mercado mundial de histórias em quadrinhos desde os anos 50. Desta vez a empresa foi se inspirar na tradição milenar de contos para lançar Marvel Select, uma coleção com histórias inéditas e heróis manjadíssimos da galera antenada em HQ. Os dois primeiros gibis da série trazem os veteranos Capitão América e Iron Man em Tales of Suspense (contos de suspense); e Hulk, Wasp e Hank Pym em Tales of Atonish (contos extraordinários). A capa é de uma originalidade nababesca: um folder transparente sobreposto a um desenho full-page. Por falar em desenho, todos os quadros são feitos a partir de pinturas que misturam várias técnicas gráficas. Todo esse luxo não sai nada barato. Para conseguir um exemplar desta obra de arte, os colecionadores e fissurados terão que desembolsar US$ 6,95 nos EUA. Já no vizinho Canadá, o preço sobe para US$ 9,40.

Técnicas gráficas misturadas dão o tom do novo gibi da Marvel, que reúne personagens da galeria dos imortais da HQ, como Hulk, Homem Gigante e a Vespa

---

HQ

MEGA E BARATO MEGAZINE

O próprio título sugere uma super revista que concentre várias histórias numa só. A série Megazine mostra desde outubro do ano passado quatro histórias por capítulo de clássicos produzidos pelo gênio Frank Miller ao longo de três décadas (70/80/90). É um sucesso entre os colecionadores mais novos que não tinham acesso a essas obras. O melhor da carreira de heróis e vilões tradicionais reunidos pela primeira vez: Hulk, Homem de Ferro, Os Quatro Fantásticos, Tocha Humana e Daredevil. Outro fator bem atraente é o preço: US$ 2,95 por quatro super-histórias. Massa!

A cada edição, quatro histórias de diversos cobras do HQ

TOYS

VIOLÊNCIA EM MINIATURA BY KENNER

Com essa, nem H. R. Giger contava. O artista plástico suíço conhecido mundialmente por suas obras amorfas-retorcidas e temáticas profanas, não pensaria que sua arte serviria de inspiração para bonecos de plástico. A nova linha de brinquedos em miniatura da Kenner traz o elenco do filme Alien, de Ridley Scott, do qual Giger foi o principal designer. Há também todo um conjunto de acessórios, naves e tanques de guerra. Como se vê, os monstrengos são horripilantes e os guerreiros estão armados até os dentes. Total violence... Na embalagem, o aviso recomenda a brincadeira para maiores de 4 anos. Com isso, o tempo do inocente Forte-Apache foi definitivamente sepultado. Santa modernidade, Batman!

O Alien Atax

ALIENS

HQ

TUROK É TRUNFO DA VALIANT

Turok é o carro-chefe da Valiant para competir com a Marvel. O herói é um índio que tem a missão de caçar dinossauros num passado remoto.vale a pena conhecer, já que esse será o primeiro título da Acclaim para o Ultra 64.

CARDS

O FORTE JOGO FRÁGIL CHEGA AOS CARDS

Um novo segmento surge no promissor mercado editorial norte-americano: os pin-ups cards. Várias empresas do setor contactaram os maiores ilustradores do tema para "dar vida" a estas deusas dos calendários que povoam o imaginário de boa parte da população masculina ativa dos EUA e da Europa. De acordo com a preferência nacional do brasileiro, tudo indica que a mania vai estourar. Saca só os traços carregados de alto erotismo e sensualidade que Christos Achilleos e Olivia de Berardinis desenvolveram para a linha da FPG Cards e Comic Images, respectivamente. Com todo este calorão pegando, a onda de verão é correr e reservar sua leva na banca mais próxima. Até o pessoal da Playboy já anda coçando a cabeça pra saber como enfrentar essa concorrência quase desleal. Mas você não tem nada a ver com isso!

Sem inibição, os cards esbanjam sensualidade e arriscam até um chicotinho...

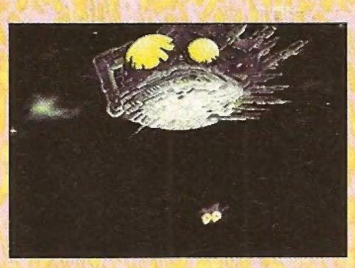
FINAL STAGE

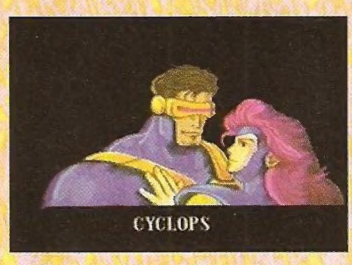
MARVEL COMICS

X-MEN

MUTANT APOCALYPSE

Após derrotar toda a gangue de Magneto, incluindo o próprio, Apocalipse, Omega Red, Juggernaut e Exodus, os X-Men tem um pouco de paz. Para ver o final que mostramos aqui, termine o jogo do começo ao fim, isto é, sem usar as passwords. Se usá-las, o final será parcial. Mãos à obra!





NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor da Unidade:
José Renato Dias de Aguiar

SUPER GAMEPOWER

ANO 1- Nº 11 - FEVEREIRO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefes de Arte: Helena Kantor
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi **(jogos)**

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma, Dennis D. F. Arruda
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanevi

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:
Coordenadora de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, José Renato Dias de Aguiar, Shozi Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.

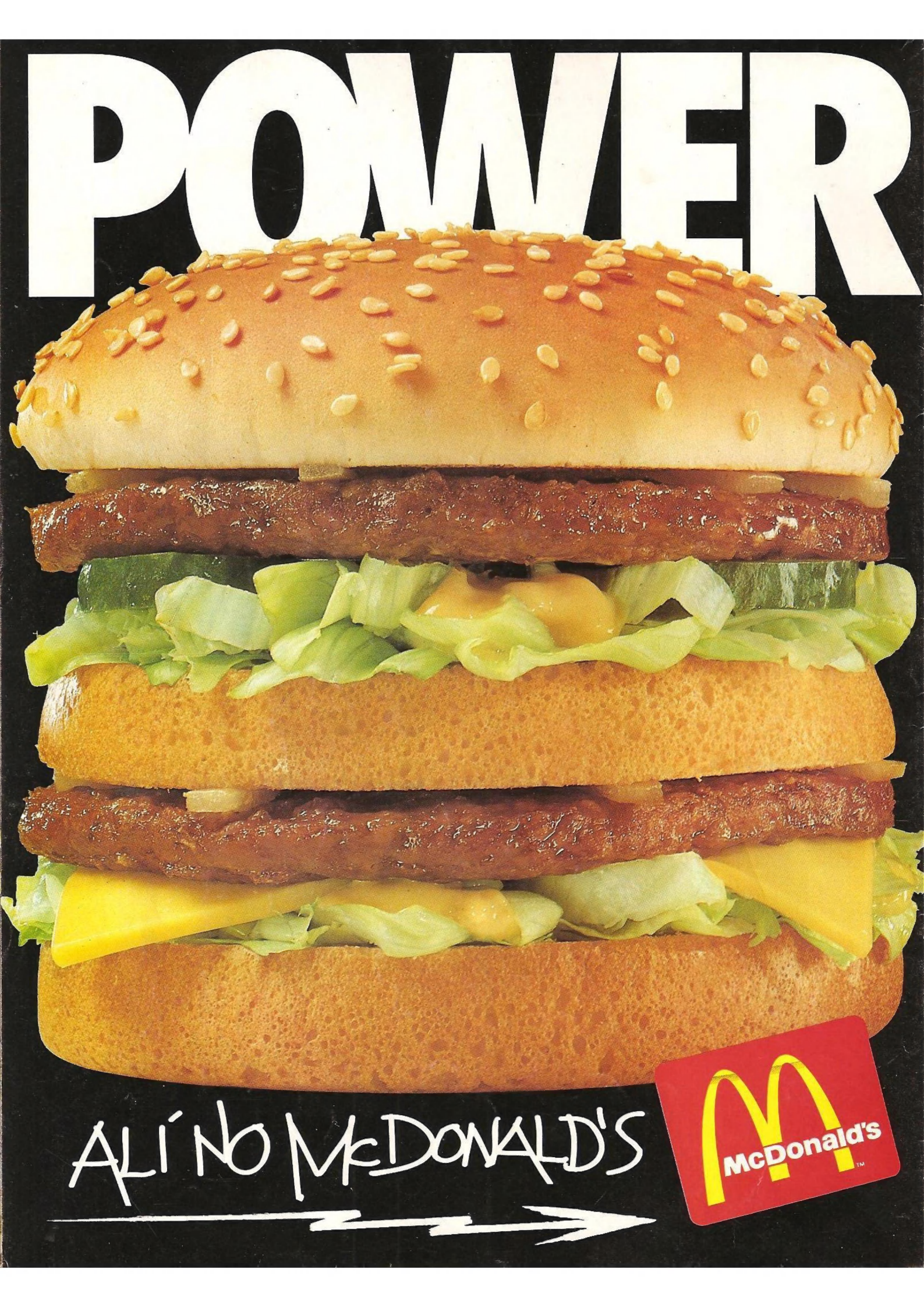
SAI DESSA!

ABRE UMA SUPER GAME POWER!

SUPER GAME POWER
SEGA·NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

POWER



ALÍ NO McDONALD'S

McDonald's